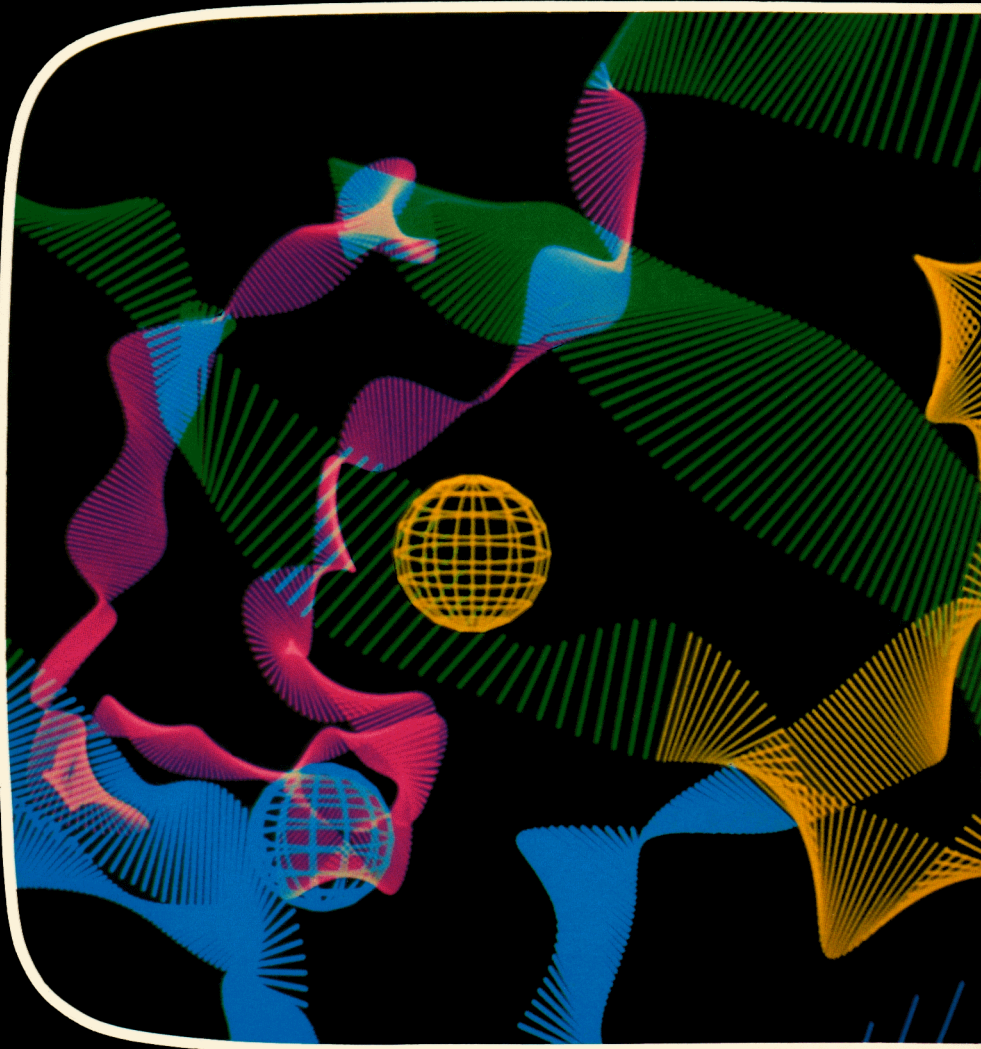
15 giochi grafici per ZX SPECTRUM

R.G. HURLEY

15 giochi grafici per ZX-Spectrum

Richard G. Hurley
Traduzione e adattamento di
Marcello Spero

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 6888228

SOMMARIO

RINGRAZIAMENTI

Desidero esprimere il mio apprezzamento ai miei studenti dell'Hurstpierpoint College i quali, durante tutto lo scorso anno, hanno sopportato questi (ed altri) programmi, e mi hanno aiutato a rifinirli fino alla forma attuale. Sono inoltre particolarmente grato a Paul Aitman e James Mead per il loro interessamento ed attiva partecipazione nella formulazione di parecchi programmi, e ad Alex Allan e Graham Budd, per il loro valido contributo. Vorrei ricordare, infine, il debito nei confronti di mia moglie Josie, senza il cui incoraggiamento questo libro non avrebbe mai visto la luce.

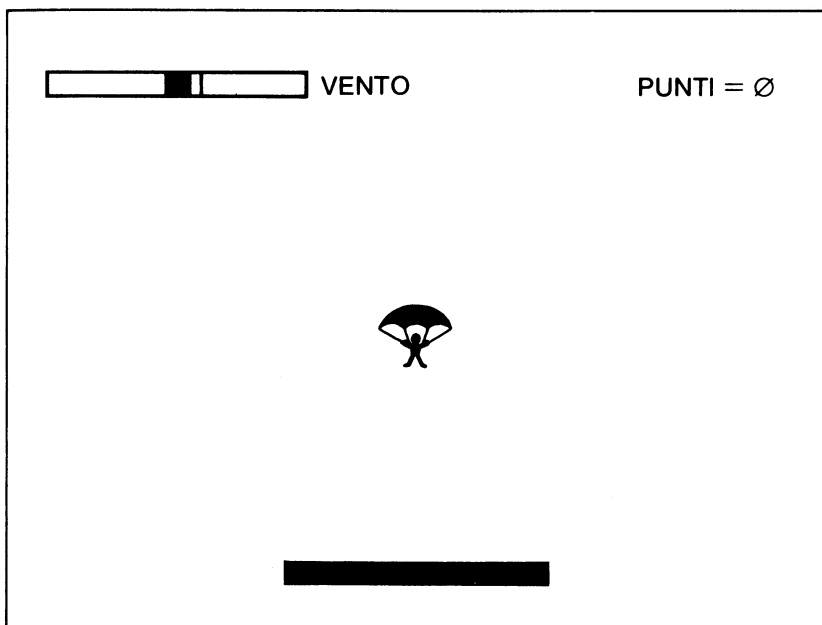
Richard G. Hurley
Hurstpierpoint, aprile 1984.

INTRODUZIONE

Questo libro è rivolto a tutti coloro che, avendo acquistato uno Spectrum, non intendono spendere quasi altrettanto per una selezione di giochi decenti. Diversamente da molti altri, questo libro non presenta programmi che impiegano pochi minuti per essere caricati ed anche meno per diventare noiosi. Troverete invece 15 giochi, divisi in 19 programmi, che procureranno a voi e alla vostra famiglia ore e ore di divertimento, anche se risulteranno un pò lunghi da caricare.
Gli argomenti trattati comprendono giochi di abiltà, fortuna e avventura, e 13 dei 15 giochi "entrano" nel 16 Kbyte. Ogni gioco è stato progettato per sfruttare al meglio le caratteristiche avanzate del BASIC e del linguaggio macchina dello Spectrum, ed è corredato da una breve descrizione, da alcune notazioni sul programma, dalle istruzioni necessarie e, cosa più importante, da un chiaro listato che rende semplice la sua introduzione nel computer.
Poichè tutti i giochi di questo libro sono di tipo grafico, si è fatto largo uso della grafica definibile per rendere possibile la creazione di caratteri nello stesso tempo utili e di effetto. Ogni volta che questi vengono usati, comunque, sono chiaramente indicati (con la sottolineatura) nel listato e dovranno essere introdotti usando il comando GRAPHICS. Se avete dei dubbi consultate il manuale dello Spectrum.
Per migliorare la velocità e le prestazioni di alcuni programmi è stato usato il linguaggio macchina. In questi casi il codice è stato messo in istruzioni DATA e la sua introduzione non dovrebbe presentare perciò alcun problema.

ATTENZIONE

I listati pubblicati in questo libro prevedono una codifica particolare che riduce sensibilmente la possibilità di errore. Per le conversioni usate fare riferimento alla "Piccola guida all'input dei programmi" pubblicata a pag. 107.

CADUTA LIBERA

DESCRIZIONE

Siete membri della spettacolare squadra di paracadutismo acrobatico dello Spectrum, e il vostro programma per la giornata comprende l'allenamento su bersaglio per essere in forma alla grande manifestazione che si terrà alla presenza di Lord Sinclair. Sarete paracadutati da un piccolo aereoplano all'altezza di 6000 metri, e dovrete scendere in caduta libera il più a lungo possibile in modo da ridurre al minimo gli effetti del vento. Una volta aperto, all'ultimo momento, il paracadute, verrete trasportati dal vento fino al momento dell'atterraggio, possibilmente sull'area del bersaglio. Fate attenzione, comunque, perchè una caduta libera di eccessi-

va durata vi farà perdere i sensi e non potrete più aprire il paracadute, che non è equipaggiato con un sistema automatico. Tutto ciò può sembrarvi semplice, ma in realtà non lo è, poichè la velocità e la direzione del vento variano continuamente, come potrete osservare dall'indicatore posto in alto a sinistra sullo schermo; il lancio dall'aereo e il momento di apertura del paracadute devono perciò essere calcolati con esattezza perchè il vostro atterraggio si concluda sul bersaglio. Il punteggio dipenderà dalla precisione dell'atterraggio, con un bonus in caso di centro perfetto, ma ricordate che potrete effettuare solo dieci lanci in una giornata. Buona fortuna!

IL PROGRAMMA

Questo programma può entrare facilmente nel 16 Kbyte. Le uniche difficoltà che potrete incontrare durante la fase di introduzione sono nelle linee che contengono grafica definibile che comunque sono sottolineate nel listato.

ISTRUZIONI

I comandi per la conduzione del gioco sono semplici e facili da usare, anche se risulterà difficile diventare abili nel gioco ed ottenere dei punteggi elevati. Date RUN per iniziare il gioco.

CONTROLLI

Il tasto Y viene usato per lanciarsi dall'aereo, il tasto O per aprire il paracadute.

NOTE

La parte più complessa nella pratica del gioco è imparare a usare lo strumento che misura la velocità e la direzione del vento. La direzione è indicata dalla posizione dell'ago rispetto al blocco centrale, mentre la velocità è rappresentata dalla distanza fra l'ago e il blocco stesso. Dopo ogni volo, premete un qualsiasi tasto per continuare il gioco.

```
 1 GO SUB 6000: LET sc=0: LET hs=0: FOR f=0
    TO 111: READ a: POKE USR "a"+f,a:
    NEXT f
 2 FOR j=1 TO 10: BORDER 1: INK 3: PAPER 0:
    CLS : PRINT AT 21,15; BRIGHT 1;"{SG8}"
```

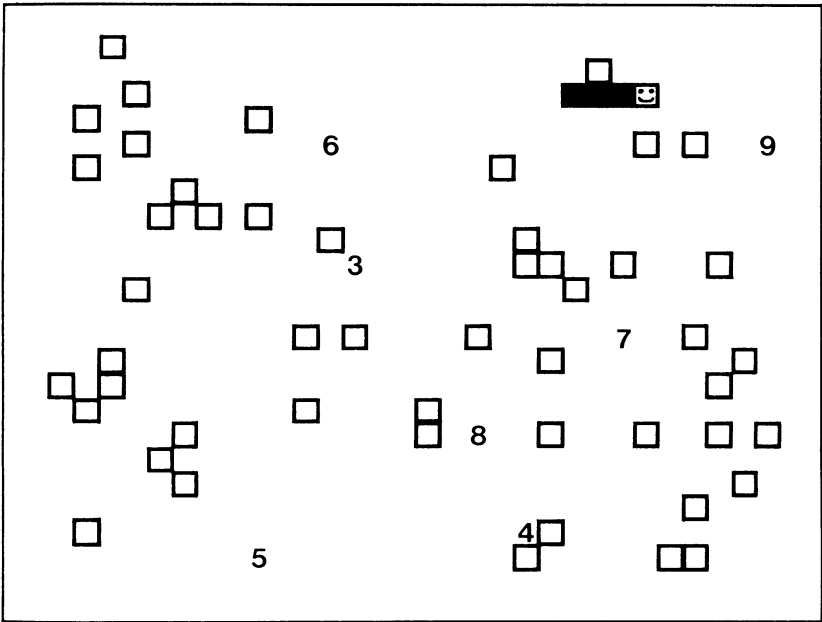
```
   3 LET p=INT (RND*88): INK 4: PRINT AT 21,1
     4; BRIGHT 1;"{SG8}";AT 21,16; BRIGHT 1;"
     {SG8}"
   4 INK 6: PRINT AT 21,11; BRIGHT 1;"{3SG8}"
     : PRINT AT 0,5; BRIGHT 1; PAPER 5;" ":
      PRINT AT 21,17; BRIGHT 1;"{3SG8}":
      PLOT 0,175: DRAW 90,0: PLOT 0,168:
      DRAW 90,0
   5 PLOT 0,175: DRAW 0,-7: DATA 231,241,255,
     255,255,33,199,31,252,9,253,255,255,9,25
     3,252,189,189,189,153,219,126
   6 PLOT 90,175: DRAW 0,-7: DATA 24,24,60,60
     ,102,66,195,0,0,0,60,60,60,24,24,126,219
     ,153,153,60,102,66
   7 PRINT AT 0,12;"vento": DATA 195,0,0,0,0,
     1,15,63,127,127,225,192,126,255,255,255,
     255,255,195,129,0,128
   8 DATA 240,252,254,254,135,3,128,32,24,6,1
     ,0,0,0,3,4,24,96,128,0,0,0
   9 DATA 24,24,255,255,24,24,24,24,0,0,0,0,1
     ,BIN 11110011,255,255,0,0,0,0,224,241,2
     55,255
  10 INK 6: LET f=0: BRIGHT 0
  15 PRINT AT 0,23;"punti=";sc;" "
  25 IF INKEY$="y" THEN  GO TO 1000
  27 GO SUB 9500 : GO SUB 4000
  28 PLOT 0,175: DRAW 0,-7
  30 GO TO 25
1005 LET x=f: FOR y=2 TO 19
1010 PRINT AT y,x;"C";AT y+1,x;"D";: BEEP .02
     ,0: PRINT AT y,x;"E";AT y+1,x;"F"
1012 LET k$=INKEY$
1015 GO SUB 9500
1017 IF y>14 THEN  LET k$=""
1018 IF k$="o" THEN  GO TO 2000
1020 PRINT AT y,x;" ": NEXT y
1030 PRINT AT 19,x;" ": PRINT AT 20,x;" ";
     AT 21,x; INK 2;"L": GO SUB 4500: FOR g=1
     0 TO 20: BEEP .08,-g: NEXT g: BEEP 1,-21
     : LET sc=sc-10: LET sc=sc*(sc>0):
      PRINT AT 0,22;"punti=";sc;" ": PAUSE 0:
      NEXT j: GO TO 5000
```

```
1500 IF k$="o" THEN  GO TO 2000
1510 GO TO 30
2000 PRINT AT 1,f;"  ": FOR y=y TO 19:
      GO SUB 3000
2020 NEXT y
2023 LET k=ATTR (21,x): IF k=2 OR k=3 THEN
      GO TO 2025
2024 GO TO 2040
2025 PRINT AT 19,x-1;"   ";AT 18,x-1;"   "
2030 PRINT AT 21,x;"D";AT 20,x;"C"
2035 PAUSE 0: NEXT j: GO TO 5000
2040 PRINT AT 20,x;"D";AT 19,x;"C"
2050 IF k=68 THEN  LET n=8+y/2
2055 IF k=70 THEN  LET n=2+y/2
2060 IF k<>67 THEN  GO TO 2100
2070 LET n=10+y: FOR f=1 TO 20: BEEP .05,f:
      NEXT f
2100 FOR s=sc TO sc+n: LET sc=sc+1: PRINT
     AT 0,23;"punti=";sc;" ": BEEP .05,10:
      NEXT s
2105 PAUSE 0
2110 NEXT j
2120 GO TO 5000
3000 PRINT AT y,x-1;"JCK";AT y+1,x;"D";AT y-1
     ,x-1; INK 7;"GHI"
3005 PAUSE 5
3010 PRINT AT y,x-1;"   ";AT y+1,x;" ";AT y-1
     ,x-1;"   "
3012 LET d=(40-p)/20: LET x=x-d
3013 IF x>30 THEN  LET x=30
3014 IF x<1 THEN  LET x=1
3015 RETURN
3020 GO SUB 9500
3030 PRINT AT 1,f;" ": LET f=f+1
3040 RETURN
4000 PLOT p,168: DRAW 0,6: PLOT p,168: DRAW
      OVER 1;0,6: LET p=p+INT (RND*10)-INT (
     RND*10): IF p>0 AND p<80 THEN  PLOT p,16
     8: DRAW 0,6: RETURN
4010 LET p=(p<0): IF p>80 THEN  LET p=80
4020 RETURN
4500 RESTORE 113: LET c=x*8-8: PLOT c,0:
```

```
     DRAW  INK 2;24,0: FOR f=20 TO 1 STEP -1

4502 DATA .35,-1,.3,-1,.1,-1,.4,-1,.25,2,.15,
    1,.25,1,.15,-1,.25,-1,.15,-2,.25,-1
4505 PRINT AT f,x; INK RND*6+1;"MN"
4510 IF f>9 THEN  READ r,s: BEEP r,s
4520 PRINT AT f,x; INK 0;"  "
4530 NEXT f: RETURN
5000 CLS : PRINT AT 8,3;"hai totalizzato ";sc
    ;" punti"
5010 IF hs>sc THEN  PAUSE 0: CLS : LET sc=0:
     GO TO 2
5020 PRINT ''TAB 6;"superando il record":
     LET hs=sc: FOR j=1 TO 2: FOR h=1 TO 20:
     BEEP .05,h: NEXT h: NEXT j: PAUSE 0:
     CLS : LET sc=0: GO TO 2
6000 BORDER 1: PAPER 0: INK 6: CLS
6020 FOR f=1 TO 4: FOR g=1 TO 4: INK g:
     BEEP .05,g: PRINT AT 2,9;"CADUTA LIBERA
    ": NEXT g: NEXT f
6040 PRINT ''"Usa il tasto 'y' per lanciarti,
    "'"ed il tasto 'o' per aprire"'"il parac
    adute."''"Dopo ogni lancio premi un tast
    o"'"per continuare."''"Quanto piu' tardi
     aprirai"'"il paracadute, tanti piu' pun
    ti"'"riceverai, ma attento:"
6050 PRINT "oltre un certo limite"'"il paraca
    dute non si apre piu',"'"ed arrivare a t
    erra in questo"'"modo non e' piacevole."

6060 PAUSE 0: CLS : BEEP .05,5: PRINT ''"Tien
    i conto del vento,"'"che con le sue raff
    iche"'"potra' portarti lontano"'"dal ber
    saglio."''"Hai a disposizione dieci lanc
    i,"'"con cui dovrai realizzare"'"il mass
    imo punteggio possibile."''''"In bocca a
    l lupo!"
6070 PAUSE 0: BEEP .05,5: CLS : RETURN
9000 STOP
9500 PRINT AT 1,f;" ": LET f=f+1: IF f<31
     THEN  PRINT AT 1,f;"AB": RETURN
9510 PRINT AT 1,31;" ": LET f=0: RETURN
```

GIPPO

DESCRIZIONE

Siete uno sparuto, insignificante e affamato piccolo serpentello, che è sato rinchiuso in un recinto percorso da corrente elettrica. Se solo toccate la recinzione o uno dei blocchi rossi e gialli sparsi attorno, potete essere sicuri che morirete. Per crescere, e diventare come il vostro lungo amico Piero il Pitone, dovete riuscire a mangiare le razioni blu di cibo che si trovano all'interno del recinto. Queste razioni sono chiaramente numerate da uno a nove, e se non vengono mangiate in questo ordine vi avveleneranno. Se riuscirete a mangiare tutte le razioni, sarete trasferiti in un altro recinto, dove troverete del cibo molto più difficile da raggiungere.

IL PROGRAMMA

Il programma può entrare facilmente nel 16 Kbyte, ed è semplice da introdurre poichè contiene pochi caratteri grafici, chiaramente contrassegnati nel listato come nel precedente programma.

ISTRUZIONI

Dato il comando "RUN", vi troverete nell'angolo superiore a sinistra del recinto. Usate ora i controlli per spostarvi alla ricerca delle razioni di cibo.

CONTROLLI

Con il tasto Q vi spostate verso l'alto, con il tasto A verso il basso. Con il tasto O vi spostate a sinistra, con il tasto P a destra.

NOTE

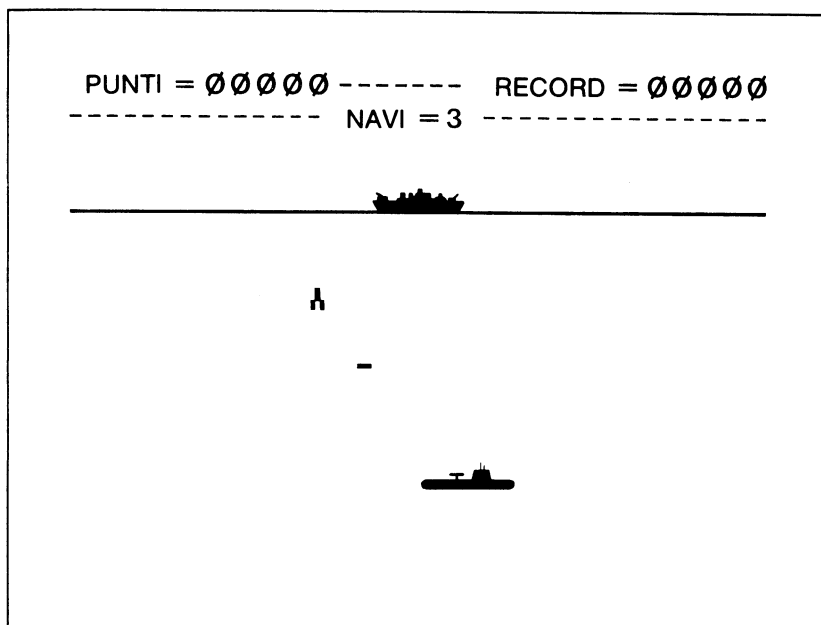
Premendo qualsiasi altro tasto potete interrompere il gioco rifugiandovi sotto terra per un pò di riposo.

```
  1 GO SUB 9000: LET hs=0: LET h$="me"
  5 BORDER 2: PAPER 7: CLS : INK 0
  7 INPUT ""
 10 LET len=3
 30 LET sc=0
 40 LET ml=10: LET mc=16
 50 LET d=50
 60 GO SUB 1000
 70 LET schermi=0
100 PRINT  INK 4;AT l,c;"A";AT l-l(l),c-c(l)
    ;"B";AT y,x;" "
105 BEEP .01,10
110 FOR n=len TO 2 STEP -1: LET l(n)=l(n-1):
     LET c(n)=c(n-1): NEXT n
120 LET a$=CHR$ PEEK 23560
130 LET l(1)=-1*(a$="q")+(a$="a")
```

```
140 LET c(1)=-1*(a$="o")+(a$="p")
150 LET l=l+l(l): LET c=c+c(l)
160 LET y=y+l(len): LET x=x+c(len)
170 IF l<0 OR l>21 OR c<0 OR c>31 OR ATTR (l
    ,c)=50 THEN  GO TO 500
180 IF ATTR (l,c)=15 THEN  GO SUB 200
190 GO TO 100
200 LET q=VAL SCREEN$ (l,c): LET sc=sc+q
205 BEEP .01,30
210 LET z=z+1: IF q<>z THEN  GO TO 500
220 IF z=9 THEN  GO TO 300
230 LET len=len+1: LET l(len)=l(len-1):
     LET c(len)=c(len-1): LET y=y-l(len):
     LET x=x-c(len)
240 RETURN
300 LET len=3: LET sc=sc+100*schermi: LET sc
    hermi=schermi+1: LET d=d+20: POKE 23659,
    1: PRINT AT 22,0; PAPER 6; FLASH 1;"  BO
    NUS! BONUS! BONUS! BONUS!   ": FOR i=0
     TO 60: BEEP .01,i: NEXT i: PRINT AT 22,
    0;"                                 ":
     POKE 23659,2: GO SUB 1000: RETURN
500 BEEP .2,-10: BORDER 2: INPUT "": FOR n=1
      TO 200: BORDER 1: BORDER 1: BORDER 1:
     BORDER 1: BORDER 2: BORDER 2: BORDER 2:
     BORDER 2: NEXT n
505 BORDER 2
520 PAPER 2: CLS : INK 7
530 PRINT ''''TAB 5;"Hai superato ";schermi;
    " schermi"''TAB 5;"e totalizzato ";sc;"
    punti"
540 IF sc>hs THEN  PRINT ''TAB 5;"Il record
    era ";hs;''TAB 5;"realizzato da ";h$''
    TAB 5;"ma e' ora ";sc: LET hs=sc:
     INPUT "Qual e' il tuo nome? "; LINE h$:
     PRINT 'TAB 5;"realizzato da ";h$:
     GO TO 560
550 PRINT ''TAB 5;"Il record e' ";hs''TAB 5;
    "realizzato da ";h$
560 PRINT ''TAB 5;"Un'altra partita ? (s/n)"

570 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 5
```

```
 580 IF INKEY$="n" THEN  STOP
 590 GO TO 570
1000 CLS : FOR n=1 TO d: BEEP .01,0: PRINT
     AT RND*21,RND*31; INK 2; PAPER 6;"C":
      NEXT n
1010 FOR n=1 TO 9
1015 BEEP .01,20: LET a=RND*20+1: LET b=RND*3
     0+1: IF SCREEN$ (a,b)<>" " THEN
      GO TO 1015
1020 PRINT AT a,b; PAPER 1; INK 7;n: NEXT n
1030 DIM l(12): DIM c(12)
1040 LET l=0: LET c=0: LET y=0: LET x=0
1050 LET z=0
1060 POKE 23560,32
1070 RETURN
9000 FOR n=0  TO 23: READ a: POKE USR "a"+n,a
     : NEXT n
9010 DATA BIN 01111110,BIN 10000001,BIN 10
     100101,BIN 10000001,BIN 10100101,
     BIN 10111101,BIN 10000001,BIN 0111111
     0
9020 DATA BIN 01111110,255,255,255,255,255,2
     55,BIN 01111110
9030 DATA 255,255,BIN 11000011,BIN 11000011
     ,BIN 11000011,BIN 11000011,255,255
9040 RETURN
```

CACCIA AL SOTTOMARINO

DESCRIZIONE

Siete al comando del piccolo cacciatorpediniere "HMS SPECTRUM", cui è stato ordinato di localizzare e distruggere tutti i sottomarini nelle acque costiere. La nave è armata di due mortai MARK II, che possono lanciare cariche di profondità sia in avanti che indietro. A causa del lungo procedimento di ricarica, è possibile sparare una sola carica per volta, da ciascun mortaio, che esploderà automaticamente a contatto del sommergibile-bersaglio o del fondo del mare. Purtroppo anche i sommergibili nemici, che possono essere a qualsiasi profondità e spostarsi

in qualsiasi direzione, sono armati di missili subacquei che viaggiano verticalmente, esplodendo non appena giungono in superficie. Avete a disposizione tre navi per affondare il maggior numero possibile di sottomarini nemici. Il punteggio per ogni obiettivo raggiunto dipende dalle modalità della battaglia e dalla profondità del sottomarino colpito. Il gioco diventa progressivamente più difficile per il numero di navi nemiche e per i missili da esse lanciati.

IL PROGRAMMA

Questo programma entra facilmente nel 16 Kbyte. Le sole difficoltà che potrete incontrare durante la fase di introduzione sono nelle linee che contengono caratteri grafici, che sono chiaramente indicati come nei precedenti programmi.

ISTRUZIONI

Con il comando RUN il gioco inizia ad un livello relativamente semplice, aumentando progressivamente in difficoltà nel corso del suo svolgimento. State attenti ai sottomarini che si avvicinano alla superficie, poichè richiedono una difesa velocissima, e sono generalmente letali.

CONTROLLI

Il tasto 5 sposta la nave a sinistra, il tasto 8 a destra. Con il tasto 1 viene azionato il mortaio di sinistra, con il tasto 2 quello di destra.

```
 1 LET hi=0: GO SUB 7000
 5 PAPER 5: CLS
10 LET c=14
20 LET sub=0
30 LET f1=0: LET f2=0
40 PRINT AT 4,0;"_______________________FGHI____________
   _______"
50 BORDER 2
60 FOR n=5 TO 21
70 PRINT AT n,0; PAPER 1;"
```

```
  80 NEXT n
  90 LET d=.9
 100 LET pti=0
 110 PRINT AT 0,0; PAPER 2;"PUNTI=00000------
     ---RECORD=00000-------------NAVI=3------
     -------"
 120 LET subm=0
 130 LET navi=3
 140 PRINT  PAPER 2;AT 0,27+(hi<10000)+(h
     i<1000)+(hi<100)+(hi<10);hi
 150 INPUT ""
1000 LET z$=CHR$ PEEK 23556
1010 IF z$="5" AND c>0 THEN  LET c=c-1:
      PRINT AT 4,c;"FGHI "
1020 IF z$="8" AND c<28 THEN  LET c=c+1:
      PRINT AT 4,c-1;" FGHI"
1030 IF f1=1 THEN  GO SUB 2500
1040 IF f2=1 THEN  GO SUB 3500
1050 IF z$="1" AND f1=0 THEN  IF c>0 THEN
      GO SUB 2000
1060 IF z$="2" AND f2=0 THEN  IF c<28 THEN
      GO SUB 3000
1070 IF sub=0 AND RND>d THEN  LET sub=1:
      GO SUB 4000: GO TO 1 90
1080 IF sub=1 THEN  GO SUB 4500
1090 PRINT AT 0,6+(pti<10000)+(pti<1000)+(pti
     <100)+(pti<10); PAPER 2;pti
1100 IF sub=1 AND subm=0 AND RND>d THEN
      GO SUB 5000: GO TO 1120
1110 IF subm=1 THEN  GO SUB 5500
1120 IF navi=0 THEN  GO SUB 9000
1130 GO TO 1000
2000 REM inizial. f1
2010 LET f1=1
2020 LET l1=5
2030 LET c1=c-1
2500 REM f1
2510 LET l1=l1+1
2520 IF SCREEN$ (l1,c1)<>" " THEN  GO TO 27
     00
2530 IF l1=21 THEN  GO TO 2900
2540 PRINT AT l1-1,c1; PAPER 1;" ";AT l1,c1;"
```

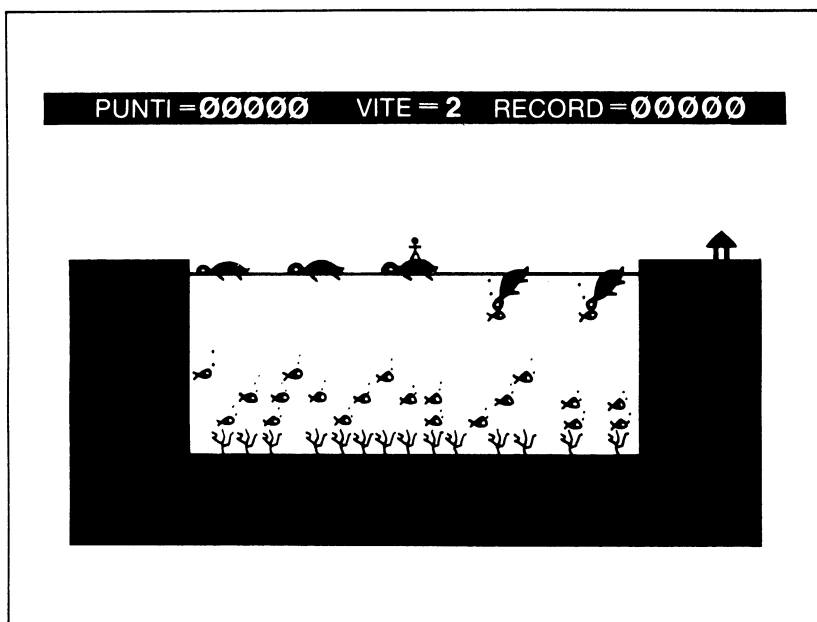
```
     D"
2550 RETURN
2700 REM bang f1
2710 LET sub=0
2720 LET f1=0
2730 PRINT AT l1-1,c1; PAPER 1;" ";AT l1,c1;
      PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"E"
2740 FOR i=1 TO 10: NEXT i
2750 PRINT AT sl,sc; PAPER 1;"     "
2760 LET pti=pti+10*sl
2770 LET d=d-.05+.05*(d=0)
2780 RETURN
2900 REM boom f1
2910 PRINT AT l1-1,c1; PAPER 1;" ";AT l1,c1;
      PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"E"
2920 FOR i=1 TO 10: NEXT i
2930 PRINT AT l1,c1; PAPER 1;" "
2940 LET f1=0
2950 RETURN
3000 REM init f2
3010 LET f2=1
3020 LET l2=5
3030 LET c2=c+4
3500 REM f2
3510 LET l2=l2+1
3520 IF SCREEN$ (l2,c2)<>" " THEN  GO TO 37
     00
3530 IF l2=21 THEN  GO TO 3900
3540 PRINT AT l2-1,c2; PAPER 1;" ";AT l2,c2;"
     D"
3550 RETURN
3700 REM bang f2
3710 LET sub=0
3720 LET f2=0
3730 PRINT AT l2-1,c2; PAPER 1;" ";AT l2,c2;
      PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"E"
3740 FOR i=1 TO 10: NEXT i
3750 PRINT AT sl,sc; PAPER 1;"     "
3760 LET pti=pti+10*sl
3770 LET d=d-.05*(d=0)
3780 RETURN
3900 REM boom f2
```

```
3910 PRINT AT 12-1,c2; PAPER 1;" ";AT 12,c2;
      PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"E" : BEEP 0.5,10
3920 FOR i=1 TO 10: NEXT i
3930 PRINT AT 12,c2; PAPER 1;" "
3940 LET f2=0
3950 RETURN
4000 REM inizializzaz. sub
4010 LET sl=6+INT (RND*16)
4020 LET r=RND
4030 IF r>.5 THEN  LET sd=-1
4040 IF r<=.5 THEN  LET sd=1
4050 IF sd=-1 THEN  LET sc=28
4060 IF sd=1 THEN  LET sc=0
4070 LET sub=1
4500 REM sub
4510 IF (sc=1 AND sd=-1) OR (sc=27 AND sd=1)
      THEN  GO TO 4700
4520 LET sc=sc+sd
4530 IF sd=1 THEN  PRINT AT sl,sc-1; PAPER 1;
     " RSTU"
4540 IF sd=-1 THEN  PRINT AT sl,sc; PAPER 1;"
     RTSU "
4550 RETURN
4700 REM sub stop
4710 LET sub=0
4720 PRINT AT sl,sc; PAPER 1;"     "
4730 RETURN
5000 REM sub missile inizial.
5010 LET sml=sl-1
5020 LET smc=sc+1
5030 LET subm=1
5500 REM sub missile
5510 LET sml=sml-1
5520 IF SCREEN$ (sml,smc)="" AND sml=4 THEN
      GO TO 6500
5530 IF sml=4 THEN  GO TO 6000
5540 PRINT AT sml+1,smc; PAPER 1;"  ";AT sml,
     smc;"M"
5550 RETURN
6000 REM sub missile boom
6010 PRINT AT sml+1,smc; PAPER 2; INK 6;
      FLASH 1;"E"
```

```
6020 FOR i=1 TO 10: NEXT i
6030 PRINT AT sml+1,smc; PAPER 1;" "
6040 LET subm=0
6050 RETURN
6500 REM sub missile bang
6510 PRINT AT 4,c; PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"E
     EEE"
6520 PRINT AT sml+1,smc; PAPER 1;" "
6530 FOR i=1 TO 30: NEXT i
6540 LET navi=navi-1
6560 PRINT AT 4,c;"FGHI"
6570 PRINT AT 1,18; PAPER 2;navi
6580 LET subm=0
6590 RETURN
7000 REM grafica
7010 RESTORE 7010: FOR n=1 TO 11: READ a$:
      FOR m=0 TO 7: READ z: POKE USR a$+m,z:
      NEXT m: NEXT n: RETURN
7020 DATA "d",0,0,0,60,60,0,0,0
7030 DATA "e",145,82,52,7,224,44,74,137
7040 DATA "f",0,64,60,28,255,127,63,255
7050 DATA "g",0,53,53,127,255,255,255,255
7060 DATA "h",128,241,251,255,255,255,255,255

7070 DATA "i",0,2,28,156,255,254,252,255
7080 DATA "m",0,24,24,24,24,24,36,36
7090 DATA "r",0,0,0,0,127,255,255,127
7100 DATA "s",0,0,62,8,255,255,255,255
7110 DATA "t",126,126,126,126,255,255,255,255

7120 DATA "u",0,0,0,0,254,255,255,254
9000 PRINT AT 10,10; FLASH 1; PAPER 1; INK 7;
     "SEI FINITO!"
9010 IF pti>hi THEN  LET hi=pti: PRINT AT 12,
     9; INVERSE 1; FLASH 1; PAPER 1; INK 7;"N
     UOVO RECORD!"
9020 PRINT AT 14,5; PAPER 1; INK 7; FLASH 1;"
     UN'ALTRA PATITA? (s/n)"
9030 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S" THEN
      GO TO 5
9040 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  STOP
9050 GO TO 9030
```

IL PONTE DI TARTARUGHE

DESCRIZIONE

In questo gioco dovete riuscire ad attraversare un fiume profondo e pericoloso, per andare a prendere le provviste che sono state lasciate nella capannina rossa sull'altra sponda. L' unica possibilità di attraversamento è costituita da un ponte di tartarughe, che dovrete percorrere saltando con attenzione da una tartaruga all'altra. Sfortunatamente per voi, nel fondo del fiume c'è una grande quantità di pesce di cui le tartarughe sono molto ghiotte. I pesci, ignari delle ombre nere sopra di loro, sono occupati a nutrirsi delle verdi alghe che crescono in abbondanza sul

fondo, senza rendersi conto che finiranno presto a far parte del menù delle tartarughe. Scopo del gioco è attraversare il ponte di tartarughe , assicurandovi che la tartaruga su cui state posando il piede non si immerga per mangiare prima che abbiate avuto il tempo di saltare sulla tartaruga seguente o, finalmente, sull'altra sponda.
Giunti sani e salvi, dovrete prendere una scatola di provviste e portarla dall'altra parte ripassando sul ponte.Avete a disposizione tre possibilità per raggiungere il punteggio più alto possibile, raccogliendo le vostre provviste. Il vostro punteggio sarà continuamente indicato in alto a sinistra dello schermo.
Buona fortuna, e ricordate: le tartarughe sono davvero molto ghiotte di quei pesci!

IL PROGRAMMA

Per poter far andare questo gioco in un 16 Kbyte, sono state impiegate diverse tecniche. La più importante è la divisione del gioco in due programmi distinti, che devono essere caricati entrambi prima che ogni parte abbia inizio.

TARTARUGA 1

E' il primo programma e andrà salvato e caricato usando il nome "tarta1". E' molto semplice da introdurre poichè contiene grafica e linguaggio macchina usati nel programma principale.

TARTARUGA 2

E' il programma principale, da salvare e caricare con il nome "tarta2". Durante la sua introduzione, fate attenzione che la linea 1 contenga il dovuto numero di zeri (8 linee complete), e che i caratteri grafici, sottolineati nel listato, siano corretti.

ISTRUZIONI

Una volta che entrambi i programmi siano stati introdotti e registrati su cassetta, sarete pronti per giocare al ponte di tartarughe. Caricate per primo "tarta1", e date RUN. Ad elaborazione conclusa "tarta2" verrà automaticamente caricato.

CONTROLLI

Con il tasto 5 vi spostate a sinistra, con il tasto 8 a destra.

NOTA

Non vi è consentito di tornare sulla sponda sinistra senza senza una razione di provviste; potete tornare invece sulla sponda destra in qualsiasi momento

TARTARUGA PROGRAMMA 1

```
  1 REM 000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    000000000000000000000000000000000000000
 10 RESTORE 50: FOR n=USR "a" TO USR "u"+7
 20 READ z
 30 POKE n,z
 40 NEXT n
 50 DATA 0,6,13,7,255,0,0,0
 60 DATA 7,15,31,191,255,16,8,0
 70 DATA 224,240,248,252,255,16,8,0
 80 DATA 0,0,0,0,255,3,5,7
 90 DATA 7,15,31,63,255,144,160,0
100 DATA 224,240,248,252,255,16,32,0
110 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0
120 DATA 112,112,168,112,255,33,83,139
130 DATA 0,0,0,4,255,252,248,240
140 DATA 3,3,1,7,1,1,2,4
150 DATA 128,128,0,192,0,0,128,64
160 DATA 128,190,42,254,42,62,128,64
170 DATA 124,84,124,84,124,0,0,0
180 DATA 3,135,7,7,70,24,45,56
190 DATA 236,192,128,96,0,0,0,0
200 DATA 144,81,138,74,50,20,24,16
210 DATA 0,0,0,0,255,1,3,3
220 DATA 1,0,1,0,12,90,60,64
```

```
230 DATA 0,64,0,128,0,128,0,0
240 DATA 2,24,180,120,128,0,0,0
250 DATA 24,60,126,255,102,102,102,102
260 FOR n=23790 TO 23989: READ z
280 POKE n,z
290 NEXT n
300 DATA 62,2,205,1,22,33,208,92,6,5,197,86,
    35,94,35,205,30,93,62,0,186,204,66,93,62
    ,2,186,204,82,93,62,1,186,204,112,93,62,
    3,186,204,128,93,193,5,194,248,92,201
310 DATA 6,11,75,12,205,174,93,62,32,215,62,
    32,215,4,205,174,93,62,32,215,4,205,174,
    93,62,32,215,4,13,205,174,93,62,32,215,2
    01
320 DATA 6,10,75,205,174,93,62,144,215,62,14
    5,215,62,146,215,201
330 DATA 6,13,75,12,205,174,93,62,162,215,13
    ,4,205,174,93,62,16,215,62,2,215,62,161,
    215,62,16,215,62,0,215,6,10,75,205,174,9
    3,62,147,215,62,148,215,62,149,215,201
340 DATA 6,10,75,205,174,93,62,150,215,62,16
    0,215,62,152,215,4,12,205,174,93,62,157,
    215,62,158,215,4,205,174,93,62,16,215,62
    ,2,215,62,163,215,62,16,215,62,0,215,201
350 DATA 62,22,215,120,215,121,215,201
360 CLEAR : PRINT AT 10,7; FLASH 1;"INSERISC
    I TARTA 2";AT 12,1; INVERSE 1; FLASH 1;"
    NEL REGISTRATORE E PREMI PLAY": MERGE ""
```

TARTARUGA PROGRAMMA 2

```
10 LET hi=PI-PI
20 CLS : PRINT  INK 6;AT 10,0;"{5SG8}";
    INK 0;"GABCGABCGABCGABCGABCGG"; INK 6;"
   {4SG8}": FOR n=1 TO 7: PRINT  INK 6;"
   {5SG8}                         {5SG8}":
    NEXT n: FOR n=1 TO 4: PRINT  INK 6;"
   {32SG8}": NEXT n
```

```
 25 LET li=INT PI
 30 DIM l(13): DIM c(13)
 40 RESTORE 40: FOR n=1 TO 13: READ l(n),c(n
    ): NEXT n
 50 DATA 9,3,7,5,9,7,7,9,9,11,7,13,9,15,7,17
    ,9,19,7,21,9,23,7,25,9,28
 60 DIM s(5)
 70 LET m$="JK": LET p=1
 80 BORDER PI/PI: PAPER 7: INK PI-PI
 85 INPUT ""
 90 LET sc=PI-PI
100 LET box=PI-PI
110 PRINT AT 0,0; INK 1; INVERSE 1;"PUNTI=00
    000 VITE=3 RECORD=00000 "
120 FOR N=6 TO 25: PRINT AT 17,N; INK 4;("P"
     AND RND>.5): NEXT N
130 FOR n=6 TO 25: PRINT AT 14+RND*2,n;
     INK 2;"T": NEXT n
140 PRINT AT 0,26+(hi<10000)+(hi<1000)+(hi<1
    00); INK 1; INVERSE 1;hi
150 LET z=9
160 LET y=0
170 RESTORE 170: FOR n=23761 TO 23769 STEP 2
    : READ a: POKE n,a: NEXT n: DATA 6,10,14
    ,18,22
180 PRINT AT 9,30; INK 2;"U"
190 LET d=.9
200 PRINT AT 0,6+(sc<10000)+(sc<1000)+(sc<10
    0); INK 1; INVERSE 1;sc
210 LET a$=CHR$ PEEK 23556
220 IF a$="5" AND (p>3 OR box=1) THEN
     GO SUB 1000
230 IF a$="8" AND p<12 THEN  GO SUB 2000
235 LET t=INT (c(p)/4): IF t<1 OR t>5 THEN
     GO TO 240
236 IF s(t)=3 THEN  GO TO 4000
240 PRINT AT l(p),c(p);m$
250 GO SUB 8000
260 BEEP .003,0
280 IF p=1 AND RND>d THEN  LET a$="8":
     GO TO 230
290 PRINT  INK 2;AT 15+RND,RND*18+6;"R"
```

```
 300 GO TO 200
 310 REM
 320 REM
1000 PRINT AT l(p),c(p);"  ": LET p=p-1:
      BEEP .008,20
1020 PRINT AT l(p),c(p);m$
1030 GO SUB 8000
1040 PRINT AT l(p),c(p);"  "
1050 LET p=p-1: IF p=1 THEN  GO TO 3000
1060 RETURN
2000 PRINT AT l(p),c(p);"  ": LET p=p+1:
      BEEP .008,45
2020 PRINT AT l(p),c(p);m$
2030 GO SUB 8000
2040 PRINT AT l(p),c(p);"  "
2050 LET p=p+1: IF p=13 THEN  GO TO 3500
2060 RETURN
3000 PRINT AT z,y;"M": LET y=y+(z=1): LET z=z
     -1+9*(z=1): LET d=d-.02+.02*(d=0): LET m
     $="JK": LET box=0: LET sc=sc+(1-d)*100
3010 RETURN
3500 LET d=d-.02+.02*(d=0): BEEP .008,50:
      LET m$="JL": LET box=1: LET sc=sc+10:
      RETURN
4000 PRINT AT 10,c(p);"H";AT 9,c(p);("m"
      AND box=1);AT 9,c(p);"  ": BEEP .8,-10:
      LET li=li-1: IF li=0 THEN  GO TO 4020
4010 PRINT AT 0,17; INK 1; INVERSE 1;li:
      PRINT AT 9,c(p);"  ": LET p=1: LET m$="
     JK": LET box=0: GO TO 200
4020 IF sc<=hi THEN  GO TO 4500
4030 CLS : PRINT AT 10,7; FLASH 1;"CONGRATULA
     ZIONI!";AT 12,4;"HAI SUPERATO IL RECORD!
     "
4040 FOR x=-5 TO 69: BEEP .003,X: NEXT x
4050 LET hi=sc
4500 PAUSE 50: CLS : PRINT AT 10,4;"UN'ALTRA
     PARTITA? (s/n)"
4510 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 20
4520 IF INKEY$="n" THEN  PRINT AT 21,0;"ciao
     ciao!": STOP
4530 GO TO 4510
```

```
8000 FOR n=1 TO 5: IF s(n)=0 AND RND>.5
      THEN  LET s(n)=1: GO TO 8040
8005 IF s(n)=0 THEN  GO TO 8040
8010 IF s(n)=1 AND RND>d THEN  LET s(n)=2:
      GO TO 8040
8020 IF s(n)=1 THEN  LET s(n)=0: GO TO 8040
8030 LET s(n)=s(n)+1: IF s(n)=4 THEN  LET s(n
     )=0
8040 NEXT n
9000 FOR n=1 TO 5: POKE 23760+(n-1)*2,s(n):
      NEXT n: LET xx=USR 23790: RETURN
```

MADMAX

DESCRIZIONE

E' l'anno 2000, e la superstrada che attraversa la città di Conurbia è stata invasa da uno strano gruppo di creature inanimate, stanche di essere inquinate dallo scarico delle automobili. Sta a voi ripulire la zona da queste creature e, per aiutarvi nell'impresa, la parte anteriore della vostra vettura è stata equipaggiata con un paraurti rinforzato al tantalio, in grado di distruggere qualsiasi cosa con cui venga a contatto.
Nel tentativo di fermare la vostra azione distruttrice, gli alieni costruiranno dei blocchi stradali con campi di forza, che possono essere superati solo in un punto ben preciso.
Ricordatevi sempre che la vostra unica protezione è il paraurti al tantalio sul davanti della vostra auto, e quindi se non riuscirete a far fuori un alieno questi vi colpirà senz'altro da dietro.

IL PROGRAMMA

E' relativamente breve, e può stare facilmente anche nel 16 Kbyte. Come sempre ci sono alcuni caratteri grafici, sottolineati nel listato, cui occorre prestare attenzione.

ISTRUZIONI

La cosa più importante da ricordare è che il gioco deve funzionare in modo C; prima di far partire il programma, quindi, dovrete premere CAPS LOCK. Date ora RUN, ed usate i tasti che ora vedremo per controllare lo spostamento laterale della vostra vettura.

CONTROLLI

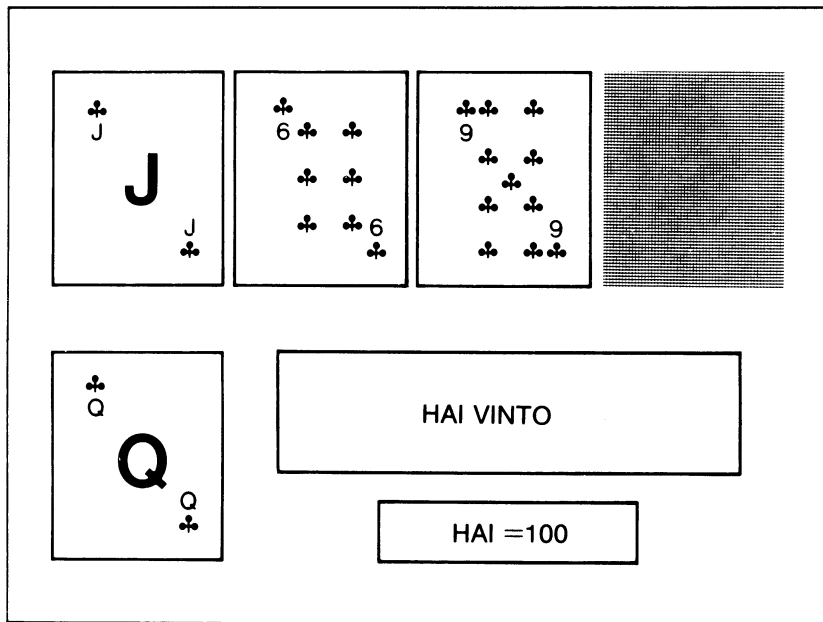
Con il tasto Z l'auto si sposta a sinistra, con il tasto C a destra.

```
  1 LET HS=0: DIM f$(1): BORDER 0: PAPER 0:
     INK 7: CLS : GO SUB 3000: INPUT ;
     FLASH 1;"ISTRUZIONI? (S/N)"; FLASH 0;f$
    : IF f$="S" THEN  GO SUB 2000
  2 CLS : LET V=0
  3 LET F=14
  4 LET B=2
  5 LET A$="BDF{G6}HIJKL{G5}MN"
  6 LET B$=CHR$ 2+CHR$ 3+CHR$ 6+CHR$ 5+
    CHR$ 4+CHR$ 5+CHR$ 6+CHR$ 4+CHR$ 6+
    CHR$ 3+CHR$ 4+CHR$ 5+CHR$ 6
  7 LET M=0: LET S=0: LET X=15
 20 FOR K=0 TO 20: PRINT  INK 4;"{9SG8}D
              D"; INK 4;"{9SG8}"
 30 NEXT K
 50 FOR J=1 TO 12
 60 LET Z$=CHR$ 19+CHR$ 1+CHR$ 16+B$(J)+A$(J
    )
 70 FOR Q=1 TO 10
 80 LET D$=INKEY$
 90 LET X=X+(D$="C" AND X<20)-(D$="Z" AND X>
    10)
100 PRINT AT 21,X;" A "
160 PRINT AT V,F; FLASH 1;Z$
165 PRINT AT V-1,10;"            "
170 LET V=V+1
180 IF V=20 AND F=X+1 THEN  PRINT AT 20,F;"E
    ";AT 19,F;" ": LET S=S+J: LET V=INT (J/2
    ): GO TO 1000
195 IF V=22 AND M=1 THEN  IF X=N+6 THEN
     GO TO 1001
200 IF V=22 THEN  GO TO 1100
210 GO TO 80
500 LET M=1: LET F=10: LET V$=Z$
510 LET Z$=CHR$ 16+CHR$ 4+"MMMMMMMMMMMM"
520 LET N=INT (RND*9)+4: LET Z$(N)=" "
530 LET M=1: GO TO 80
```

```
1000 POKE L,10: FOR H=20 TO 0 STEP -1: POKE T
     ,H*J: LET K=USR 32000: NEXT H: PRINT
     AT 20,F;" ": LET F=INT (RND*9)+12
1001 PRINT  PAPER 4; INK 0;AT 2,1;"RECORD";
     AT 3,3;HS;AT 0,0;"PUNTI=";S;AT 1,0;"FASE
      ";J;"=";A$(J);AT 0,24;"ALIENO ";AT 1,26
     ;Q;" "
1002 IF M=1 THEN  LET Z$=V$: LET M=0: LET V=0
     : LET F=11+INT (RND*10): PRINT AT 21,10;
     "            ": GO TO 180
1005 IF RND>.7 THEN  GO TO 500
1010 NEXT Q
1015 POKE L,10: FOR G=50 TO 0 STEP -1: POKE T
     ,G: POKE R,G: LET Z=USR 32000: NEXT G:
      FOR G=1 TO 5: BEEP .1,20: NEXT G
1020 NEXT J
1040 PRINT '''''''''''"LA VOSTRA MISSIONE E' C
     OMPIUTA: LA STRADA E' LIBERA...........
     ."

1045 POKE L,10: FOR F=100 TO 1 STEP -1:
      POKE T,F: POKE R,0: LET Z=USR 32000:
      NEXT F
1050 GO TO 1126
1100 POKE L,150: POKE T,0: POKE R,0:
      RANDOMIZE USR 32000: POKE L,10: FOR F=0
      TO 100
1105 POKE T,F: POKE R,0: LET Z=USR 32000
1110 LET B=8-B
1120 PRINT AT 21,X; INK B; PAPER 8-B;" A "
1125 NEXT F
1126 IF S>HS THEN  PRINT AT 3,3; FLASH 1;
      INK 4; PAPER 0;S;AT 10,10;"R E C O R D!
     ";AT 9,10;"EEEEEEEEEEEE";AT 11,10;"EEEEE
     EEEEEEE": FOR G=0 TO 3: FOR F=0 TO 7:
      BEEP .01,G*F: NEXT F: NEXT G: LET HS=S
1130 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 1130
1140 IF INKEY$="" THEN  GO TO 1140
1150 GO TO 2
2000 LET M$="NELL'ANNO 2000........"+CHR$ 13+
     "LA SUPERSTADA CHE ATTRAVERSA   CONURBI
     A E' IN MANO A STRANI    VEICOLI ALIENI
     CHE IMPEDISCONO  IL TRANSITO........"+
```

```
     CHR$ 13+"STA A VOI ELIMINARLI URTANDOLI
      CON LO SPECIALE PARAURTI AL    TANTALI
     O CON CUI E' EQUIPAGGIATOIL VOSTRO VEICO
     LO........."
2010 LET M$=M$+CHR$ 13+"DI TANTO IN TANTO INC
     ONTRERETE  DELLE BARRIERE COSTRUITE DAGL
     I  ALIENI PROVVISTE DI UN UNICO    STRET
     TO PASSAGGIO......"+CHR$ 13+"I COMANDI:"
     +CHR$ 13+"'Z' PER SPOSTARVI A SINISTRA
       'C' PER SPOSTARVI A DESTRA      ....CH
     E LA FORZA SIA CON VOI...."
2020 POKE L,5: FOR U=1 TO LEN M$
2023 LET D=INT (U/100)+2: PRINT  BRIGHT 1;
      INK D;M$(U);: POKE T,D*4: POKE R,D*(
     INT (U/2)=U/2): LET Z=USR 32000: NEXT U:
      BORDER 0: PAUSE 0: CLS : RETURN
3000 FOR F=0 TO 111: READ A: POKE USR "A"+F,A
     : NEXT F
3010 DATA 126,A,66,A,126,66,66,126,60,24,A,A,
     A,A,A,A,0,0,3,15,63,15,3,0,170,85,170,85
     ,170,85,170,85,150,45,91,204,10,221,1,50
     ,255,24,A,189
3020 DATA 189,A,126,60,0,60,66,64,78,66,60,0,
     255,129,189,165,165,189,129,255,145,82,5
     2,31,248,44,74,137,16,56,16,124,16,124,1
     6,254,24,60,126,A,A,60,24,24
3030 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255,31,55,115,24
     1,143,206,252,248
3035 DATA 60,126,255,219,255,195,255,219
3040 FOR F=32000 TO 32021: READ A: POKE F,A:
      NEXT F
3045 DATA 14,0,62,184,211,254,6,0,16,254,62,8
     ,211,254,6,0,16,254,13,32,237,201
3055 LET L=32001: LET T=32007: LET R=32015
3060 RETURN
9999 POKE L,5: FOR F=50 TO 0 STEP -1: POKE T,
     F: POKE R,F: LET Z=USR 32000: NEXT F:
      FOR F=1 TO 5: BEEP .1,20: NEXT F
```

MAGGIORE O MINORE

DESCRIZIONE

Vi interessa un bel gioco di carte, e un pò di emozione senza la paura di perdere anche la camicia? Questa è la vostra occasione di far saltare il banco senza rischiare nemmeno un soldo.
In questo gioco il computer tiene il banco ed inizia ponendo cinque carte coperte sullo schermo, dopo avervi fatto credito di 100 "dollari". Scopo del gioco è, carta

dopo carta, indovinare se la successiva avrà valore maggiore o minore della precedente. All'inizio di ogni mano verrà scoperta la prima carta, e vi sarà chiesto quanto volete puntare. Se indovinerete le successive quattro carte raddoppierete la puntata, ma basterà un errore a farvi perdere mano e "denaro". Oltretutto, al computer è stato dato un piccolo vantaggio: in caso di carta uguale vince lui.

IL PROGRAMMA

E'piuttosto lungo, ed occupa per intero la memoria del 16 Kbyte. Contiene inoltre un certo numero di caratteri grafici, evidenziati nel listato, che occorre introdurre con attenzione.

ISTRUZIONI

Dopo aver dato RUN sullo schermo, compariranno cinque carte coperte; una piccola pausa, quindi verrà scoperta la prima carta, e vi sarà chiesto l'ammontare della vostra puntata per la prima mano. Fatto questo, dovrete cercare di indovinare se la prossima carta sarà maggiore o minore.
Se avrete indovinato, il gioco proseguirà con la carta successiva, fino alla quinta, dopodichè il vostro capitale sarà aggiornato e comincerà una nuova mano. Se, invece, commetterete un errore nel corso del gioco, il vostro capitale verrà aggiornato, ma stavolta per sottrazione, ed il gioco passerà alla mano successiva.

CONTROLLI

Il tasto m, usato senza CAPS SHIFT (m) indicherà minore, con CAPS SHIFT (M) indicherà maggiore.

```
1 BORDER 4: PAPER 4: CLS : INK 0: LET cred
  =100
2 CLS : IF PEEK (USR "a"+3)<>0 THEN
   GO SUB 9000
3 DATA 12,0,0,0,0,8,0,16,0,24
4 LET z=1: IF cred=0 THEN  GO TO 4000
5 RESTORE 3: LET e$="BEBEBEB"
6 LET w$="HAI     VINTO    ": LET l$=" AHI!
    HAI PERSO "
```

```
   7 IF cred>1000 THEN  GO TO 5000
  10 FOR w=0 TO 27 STEP 8: FOR a=0 TO 8:
      PRINT AT a,w;e$: NEXT a: NEXT w
  20 FOR a=12 TO 20: PRINT AT a,0;e$: NEXT a
  60 PLOT 75,80: DRAW 150,0: DRAW 0,-40:
      DRAW -150,0: DRAW 0,40
  71 PLOT 100,10: DRAW 0,20: DRAW 90,0:
      DRAW 0,-20: DRAW -90,0
  72 PRINT AT 19,14;"HAI $";cred
 100 IF z=1 THEN  GO SUB 3000
 110 LET z=2
 200 GO TO 900
 600 REM !disegno delle carte!
 605 READ v,h: LET e$="I"
 610 PAPER 7: FOR i=0 TO 8: PRINT AT v+i,h;e$
     : PRINT AT v+i,h+1;"       ": NEXT i
 630 LET f=CODE a$(c,3): LET f$=a$(c,4)
 640 INK VAL a$(c,5)
 650 PRINT AT v+1,h+1;f$;AT v+7,h+5;f$
 660 PRINT AT v+2,h+1;a$(c,3);AT v+6,h+5;a$(c
     ,3)
 670 IF f=55 OR f=56 OR f=57 OR f=151 THEN
      PRINT AT v+1,h+2;f$;" ";f$;AT v+7,h+2;f
     $;" ";f$
 680 IF f=52 OR f=53 OR f=54 THEN  PRINT AT v
     +2,h+2;f$;" ";f$;AT v+6,h+2;f$;" ";f$
 690 IF f=151 OR f=50 OR f=51 THEN  PRINT
     AT v+2,h+3;f$;AT v+6,h+3;f$
 700 IF f=56 OR f=57 OR f=58 OR f=151 THEN
      PRINT AT v+3,h+2;f$;" ";f$;AT v+5,h+2;f
     $;" ";f$
 710 IF f=54 THEN  PRINT AT v+4,h+2;f$;" ";f$

 720 IF f=65 OR f=51 OR f=53 OR f=57 THEN
      PRINT AT v+4,h+3;f$
 730 IF f=55 THEN  PRINT AT v+3,h+3;f$;AT v+5
     ,h+2;f$;" ";f$
 740 IF f=74 THEN  PRINT AT v+3,h+4;"{G5}";
     AT v+4,h+2;"{SG7}{G8}{G5}";AT v+5,h+2;"
     {G6}{SG3}{SG6}"
 750 IF f=81 THEN  PRINT AT v+3,h+2;"{SG6}
     {G3}{G6}";AT v+4,h+2;"{SG5}{G4}{G5}";
```

```
     AT v+5,h+2;"{G6}{SG2}{SG6}";AT v+6,h+4;"
     {G1}"
 760 IF f=75 THEN  PRINT AT v+3,h+2;"{SG5}
     {G8}{SG6}";AT v+4,h+2;"{SG4}{G6}";AT v+5
     ,h+2;"{SG5}{G8}{G6}"
 770 PAPER 4: INK 0
 776 RETURN
 900 GO SUB 600
1000 PRINT AT 14,11;"                    ":
      PRINT AT 14,10;"Quanto scommetti?"
1010 INPUT sco
1020 IF sco>cred THEN  GO TO 1010
1025 PRINT AT 14,10;"                    "
1030 PRINT AT 14,10;" HAI GIOCATO $";sco
1035 PAUSE 50
1040 IF C=5 THEN  LET cred=cred+sco: GO TO 2
1050 PRINT AT 14,10;"MAGGIORE O minore?"
1060 INPUT h$
1061 IF h$="M" THEN  LET y$="MAGGIORE  "
1062 IF h$="m" THEN  LET y$="MINORE    "
1065 LET q=VAL a$(c,1 TO 2)
1066 LET q1=VAL a$(c+1,1 TO 2)
1067 IF q1>q THEN  LET c$="M"
1068 IF q1<q THEN  LET c$="m"
1069 IF q1=q THEN  LET c$="u"
1070 PRINT AT 14,10;" SCEGLI ";y$
1075 PAUSE 100
1080 LET c=c+1: GO SUB 600
1090 IF c$=h$ THEN  PRINT AT 14,11;w$:
      PAUSE 125: GO TO 1040
1095 PRINT AT 14,11;l$: PAUSE 125
2100 LET cred=cred-sco: GO TO 2
3000 REM !valore delle carte!
3005 PRINT AT 14,11;"ATTENDERE PREGO"
3010 DIM A$(53,5)
3020 LET C=0
3040 LET S$="CDFG"
3060 LET D$="14A02203304405506607708809910H11
     J12Q13K"
3070 FOR S=1 TO 4
3080 LET A=2
```

```
3090 IF S=1 OR S=4 THEN  LET a=0
3100 FOR n=1 TO 13
3110 LET c=c+1
3120 LET a$(c)=d$(n*3-2 TO n*3)+s$(s)+STR$ a
3130 NEXT n: NEXT s
3210 FOR c=53 TO 2 STEP -1
3220 BEEP .01,c
3230 LET a=(52-(RND*8))+1
3240 LET a$(c)=a$(a): LET a$(a)=a$(c-1)
3250 NEXT c
3260 FOR c=2 TO 53
3270 BEEP .02,c
3280 LET a$(c-1)=a$(c)
3290 NEXT c
3300 LET c=1
3310 RETURN
4000 BORDER 1: PAPER 1: CLS : INK 7
4010 IF cred=0 THEN  PRINT AT 10,7;"Hai perso
      tutto!!!"
4020 PRINT AT 15,6;"Giochi ancora? (s/n)"
4030 INPUT b$
4040 IF b$="s" THEN  RUN
4050 STOP
5000 LET d=0: LET b=175: FOR a=255 TO 150
      STEP -10
5005 BEEP 0.1,a-200
5006 BORDER RND*6
5010 PLOT d,d: DRAW a,0: DRAW 0,b: DRAW -a,0:
      DRAW 0,-b
5020 LET d=d+2: LET b=b-10: NEXT a
5030 PRINT AT 15,2;"HAI FATTO SALTARE IL BANC
     O"
5040 PAUSE 200: GO TO 4000
5100 STOP
9000 RESTORE 9040
9010 FOR f=USR "a" TO USR "i"+7
9020 READ a
9030 POKE f,a
9035 NEXT f
9040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
9045 DATA 170,85,170,85,170,85,170,85
9050 DATA 0,56,56,16,214,254,214,16
```

```
9060 DATA 0,16,56,124,254,254,214,16
9065 DATA 170,170,85,85,170,170,85,85
9070 DATA 0,108,254,254,124,124,56,16
9080 DATA 0,16,56,124,254,254,214,16
9090 DATA 152,164,164,164,164,164,164,152
9100 DATA 128,128,128,128,128,128,128,128
9110 RETURN
```

DROPOUT

DESCRIZIONE

Questo nuovo ed originale gioco di abilità e di logica richiede prontezza di mente ed ancor più di riflessi. Simile per molti aspetti al "Breakout", è facile da imparare ma difficile da giocare bene, e praticamente impossibile da prevedere.
Vi trovate di fronte a due muri a più stati, posti in alto ed in basso sullo schermo. Scopo del gioco è far scomparire tutti i mattoni, facendo rimbalzare la palla da un muro all'altro. Per mezzo dei tasti dall'1 al 9 avete il completo controllo sul movimento laterale della palla. Questo, comunque, non semplifica di molto le cose, poichè i muri sono generati a caso e quindi il numero dei loro mattoni non è mai lo stesso.
Se la palla esce dal basso o dall'alto dello schermo, è persa. Se, invece, esce di lato, perderete una frazione dei vostri punti, e la palla potrà essere rimessa in gioco usando un appropriato controllo di direzione (tasti 1-9).

IL PROGRAMMA

Sta comodamente nel 16 Kbyte. Ancora una volta ci sono dei caratteri grafici cui occore prestare attenzione, evidenziati nel solito modo.

ISTRUZIONI

Dato RUN, il computer vi chiederà di dargli la velocità di gioco, in una gamma da 0 a 9 (0 per la massima velocità, 9 per la minima), ed il numero di palle per ciascuna partita (da 1 a 6). Una volta che avrete dato queste informazioni lo schermo verrà predisposto ed il gioco inizierà.

CONTROLLI

Il tasto 5 muove la palla verticalmente. i tasti dall'1 al 4 la muovono verso sinistra. Quelli dal 6 al 9 verso destra.

NOTA

L'uso dei tasti 1 e 9 provoca uno spostamento laterale della palla molto rapido, e potrebbe quindi, se praticato senza la dovuta cautela, risolversi nella perdita dei vostri punti

```
  1 GO SUB 2000
  2 PAPER 7
  3 BORDER 7
  4 INK 7
  5 BRIGHT 1
  6 CLS
 10 GO SUB 1000
 20 LET x=15: LET y=10: LET ay=-1: LET ax=0
 30 LET fy=y: LET fx=x: PRINT AT y,x; INK 0;
    "B"
 35 FOR f=0 TO gs*3: NEXT f
 40 LET a$=INKEY$: IF a$>"0" AND a$<":"
     THEN  LET ax=CODE a$-53
 45 LET x=x+ax
 50 LET y=y+ay
 55 PRINT AT fy,fx; INK 7;" "
 60 IF y=0 OR y=20 THEN  LET b=b-1: PRINT
    AT 21,25; BRIGHT 0;b: FOR z=1 TO 5:
     READ a,c: BEEP a,c: NEXT z: IF b<>0
     THEN  RESTORE 9060: GO TO 20
 65 IF b=0 THEN  GO TO 500
 70 IF x<0 OR x>31 THEN  GO SUB 150
 90 IF ATTR (y,x)<>127 THEN  GO SUB 110
100 GO TO 30
110 LET ay=ay*-1
111 LET sc=sc+(ATTR (y,x)-127)*-1: PRINT
    AT 21,11; BRIGHT 0;sc
115 INK 2: PRINT AT y,x;"*";: BEEP .01,10:
     PRINT AT y,x;"+";: BEEP .01,5: PRINT
```

```
     AT y,x;"c";: BEEP .01,0: PRINT AT y,x;
      INK 7;" "
116 IF sc/1000=INT (sc/1000) THEN  LET b=b+1
     : PRINT AT 21,25; BRIGHT 0;b
117 IF (sc+tot)/1260=INT ((sc+tot)/1260)
      THEN  GO TO 2
120 INK 0
125 RETURN
150 IF x<0 THEN  LET x=1
155 IF x>31 THEN  LET x=30
160 PRINT AT 10,2;"Che peccato! Perdi 1/5
             dei tuoi punti"
161 LET sr=sc
165 LET sc=sc-INT (sc/5)
166 LET tot=tot+sr-sc
167 BEEP .1,12: BEEP .1,9
170 PRINT AT 21,11; BRIGHT 0;sc;"   "
171 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 171
172 IF INKEY$="" THEN  GO TO 172
175 PRINT AT 10,0; INK 7;"


             "
180 RETURN
500 PRINT AT 10,12; FLASH 1; PAPER 0; INK 6;
     "F I N E": FOR f=1 TO 11: READ a,c:
      BEEP a,c: NEXT f
 505 PRINT AT 10,12;"           "
 510 IF sc<=hs THEN  GO TO 520
 515 LET gs=gs-1: LET hs=sc: PRINT AT 0,7;
      BRIGHT 1; FLASH 1; PAPER 0; INK 6;"NUOV
     O RECORD : ";hs: FOR g=1 TO 3: FOR f=0
      TO 25: BEEP .02,f: NEXT f: NEXT g
 517 IF gs=-1 THEN  LET gs=0
 520 RESTORE 9060: LET tot=0: CLS : LET b=ba:
      LET sc=0: GO TO 2
1000 LET d=1: INK 0
1010 FOR y=2 TO 18
1020 FOR x=1 TO 30
1025 IF y>7 AND y<13 THEN  LET d=6: NEXT y
1030 IF INT (RND*5)=1 THEN  LET tot=tot+1:
      GO TO 1050
1045 PRINT AT y,x; INK d;"A"
```

```
1050 NEXT x
1056 LET d=d+1
1057 IF y>12 THEN  LET d=d-2
1060 NEXT y
1070 PRINT AT 20,0; BRIGHT 0;"
                          ";"     PUNTI:0        P
     ALLE:";b;"      "
1075 PRINT AT 0,0; BRIGHT 0;"
                         ";AT 0,8; INK 0;"RECORD:
     ";hs
1080 RETURN
2000 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: BRIGHT 0:
      CLS
2010 POKE 23692,255
2015 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
2020 FOR f=1 TO 6: FOR g=1 TO 7
2030 INK g: BEEP .03,g: NEXT g: NEXT f
2040 INK 6
2045 PRINT ''''''''''''''''''''''''''
2050 PRINT "          Regole";AT 21,10;
      OVER 1;"     """"
2052 PRINT "In questo gioco controlli":
      PAUSE 75
2053 PRINT '"una palla, che abbatte": PAUSE 7
     5
2054 PRINT '"i mattoni di due muri.": PAUSE 7
     5
2055 PRINT '"La palla rimbalza verticalmente"
     : PAUSE 75
2056 PRINT '"fra i muri, mentre tu ne guidi":
      PAUSE 75
2057 PRINT '"il movimento orizzontale.":
      PAUSE 75
2058 PRINT '"I tasti da usare sono:": PAUSE 7
     5
2059 PRINT '"dall'1 (manda la palla verso":
      PAUSE 75
2060 PRINT '"l'estrema destra), fino al 9 ":
      PAUSE 75
2061 PRINT '"(la manda all'estrema sinistra)"
     : PAUSE 50
2062 PRINT '''"A colore piu' scuro dei matton
```

```
     i": PAUSE 75
2063 PRINT '"corrisponde punteggio piu' alto.
     ": PAUSE 75
2066 PRINT '"Infatti, un mattone giallo":
      PAUSE 75
2067 PRINT '"vale 1 punto, mentre uno blu":
      PAUSE 75
2068 PRINT '"ne vale 7.": PAUSE 75
2069 PRINT '''"B U O N A  F O R T U N A !":
      PAUSE 200
2070 PRINT ''''''''''''''''''''''''''''''''
2090 INPUT "Velocita' di gioco"'"[0 veloce, 9
      lenta] ";gs
2091 IF gs<0 OR gs>9 THEN  GO TO 2090
2095 INPUT "Numero di palle [da 1 a 6] ";b
2096 IF b<1 OR b>6 THEN  GO TO 2095
2097 LET ba=b
2100 LET hs=0: LET sc=0: LET tot=0
9000 FOR x=0 TO 23
9010 READ a: POKE USR "a"+x,a
9020 NEXT x
9030 DATA 0,127,127,127,127,127,127,127
9035 DATA 0,0,28,62,62,62,28,0
9040 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
9050 RETURN
9060 DATA .2,5,.15,2,.05,8,.2,5,.2,2
9070 DATA .35,-1,.3,-1,.1,-1,.4,-1,.25,2,.15,
     1,.25,1,.15,-1,.25,-1,.15,-2,.25,-1
```

SPARA ALLA LUNA

DESCRIZIONE

Siete naufragati su di uno strano pianeta ai confini dell'universo, e la vostra unica fonte di sostentamento è costituita da una particolare varietà di anatre che popolano questo mondo altrimenti deserto. Questi strani animali hanno evoluto in milioni di anni la capacità di volare in condizioni di completa oscurità. Sebbene abbondanti, queste anatre sono difficili da vedere per la presenza di sole e luna che appaiono ad intervalli estremamente irregolari ad illuminare queste lande oscure, provocando una loro repentina fuga verso inaccessibili recessi nel cuore del pianeta. Per superare questi problemi siete armati di una carabina a colpo singolo tipo Mega-Beta, capace sia di abbattere le anatre che di eliminare per breve tempo la luce solare o lunare.
In queste proibitive condizioni non potrete resistere a lungo senza sostenervi con un cibo altamente proteico qual è la carne di queste anatre. Dovrete perciò abbatterne un gran numero, se volete sopravvivere a lungo! Buona fortuna e buon appetito!

IL PROGRAMMA

Questo programma entrerà con facilità anche nella versione da 16 Kbyte. Come le altre volte, ci sono alcuni caratteri grafici cui dovete prestare attenzione e che perciò sono chiaramente segnalati nel listato.

ISTRUZIONI

Dando il comando RUN il gioco comincia; avrete una aspettativa iniziale di vita pari a venticinque giorni planetari, che verrà aumentata di cinque giorni per ogni cinque anatre abbattute.

CONTROLLI

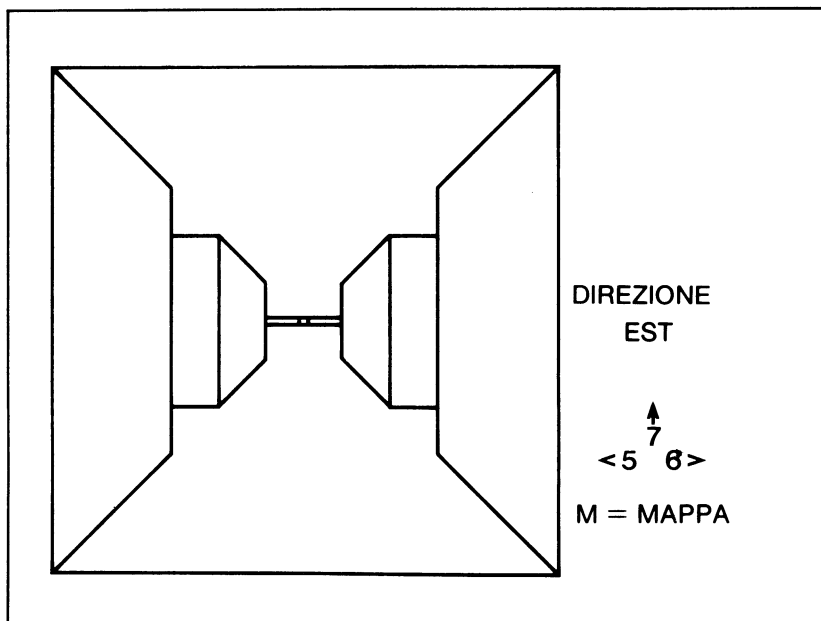
Il tasto 5 vi sposterà verso destra, il tasto 8 verso sinistra. Il tasto 0 serve per sparare.

```
   1 CLS
   2 FOR i=1 TO 5
   3 READ a$
   4 FOR j=0 TO 7
   6 READ a
   8 POKE USR a$=j,a
   9 NEXT j: NEXT i
  10 DATA "a",56,56,56,16,68,16,40,40,"b",60,
     126,255,255,255,255,126,60,"c",16,24,28,
     30,30,28,24,16
  12 DATA "d",14,15,62,124,248,120,32,48,"f",
     24,24,24,24,24,24,60,60
  13 LET m=0: LET ad=0
  14 LET soli=31
  15 LET lune=31
  16 LET anas=31
  17 LET sc=0
  18 LET go=25
  19 LET so=0: LET lu=0: LET an=0
  20 PAPER 1: INK 1
  30 CLS
  40 FOR i=0 TO 31
  50 PRINT AT 18,i; INK 4;"{SG8}"
  51 PRINT AT 20,i; INK 7;"{SG8}"
  52 PRINT AT 19,i; INK 7;"{SG8}"
  53 PRINT AT 21,i; INK 7;"{SG8}"
  54 PRINT #1;AT 0,i; INK 7;"{SG8}"
  60 NEXT i
  65 PAPER 7
  70 PRINT AT 19,0;"ANATRE"
  80 PRINT AT 20,0;"SOLI"
  90 PRINT AT 21,0;"LUNE"
  92 PRINT #1;AT 0,0;"GIORNI"
  95 PRINT AT 17,15; PAPER 1; INK 7;"A"
 100 LET m$="A"
 110 LET xm=15: LET ym=17
```

```
 120 LET s$="B"
 130 LET n$="C"
 135 LET d$="D"
 136 LET e$="F"
 140 LET r=INT (RND*3)
 150 IF r=0 THEN  LET xd=INT (RND*14)
 160 LET x=INT (RND*32): LET y=INT (RND*14)
 170 LET go=go-1
 172 PRINT #1;AT 0,20; PAPER 7; FLASH (go<6);
      INK 4;go; FLASH 0;" "
 175 IF go=0 THEN  GO TO 5000
 179 GO SUB 900
 180 GO TO 140
 900 IF r=1 THEN  PRINT AT y,x; PAPER 1;
      INK 6;s$
 910 IF r=2 THEN  PRINT AT y,x; PAPER 1;
      INK 6;n$
 920 IF r=0 THEN  GO TO 1500
1000 LET i=INT (RND*200)
1010 FOR j=1 TO i
1015 IF INKEY$="" THEN  GO TO 1070
1020 IF INKEY$="5" THEN  LET m=-1
1025 IF INKEY$="8" THEN  LET m=1
1030 IF INKEY$="0" THEN  GO TO 2000
1040 PRINT AT ym,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
1050 LET xm=xm+m: LET m=0
1051 IF xm<0 THEN  LET xm=0
1052 IF xm>31 THEN  LET xm=31
1060 PRINT AT ym,xm; PAPER 1; INK 7;"A"
1070 NEXT j
1075 PRINT AT y,x; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
1080 RETURN
1500 FOR l=0 TO 31
1505 PRINT AT xd,l-1; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
1510 PRINT AT xd,l; PAPER 1; INK 7;d$
1520 IF INKEY$="" THEN  GO TO 1590
1530 IF INKEY$="5" THEN  LET m=-1
1540 IF INKEY$="8" THEN  LET m=1
1550 IF INKEY$="0" THEN  GO TO 2000
1560 PRINT AT ym,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
1570 LET xm=xm+m: LET m=0
1580 PRINT AT ym,xm; PAPER 1; INK 7;"A"
```

```
1590 NEXT l
1595 PRINT AT xd,l-1; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
1600 RETURN
2000 FOR z=16 TO 0 STEP -1
2004 IF ATTR (z,xm)>9 THEN  GO TO 3000
2005 PRINT AT z,xm; PAPER 1; INK 7;e$
2010 PRINT AT z,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
2020 NEXT z
2025 IF r=0 THEN  GO TO 1590
2030 GO TO 1035
3000 IF r=1 THEN  GO TO 3100
3010 IF r=2 THEN  GO TO 3200
3020 IF r=0 THEN  GO TO 3300
3100 PRINT AT z,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
3101 FOR y=10 TO soli
3110 PRINT AT 20,y; INK 2;s$
3120 PRINT AT 20,y; PAPER 7;" "
3130 NEXT y
3136 LET so=so+1
3140 PRINT AT 20,soli; INK 2;s$
3150 LET soli=soli-1
3155 LET sc=sc+10
3160 GO TO 140
3200 PRINT AT z,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
3201 FOR y=10 TO lune
3210 PRINT AT 21,y; INK 2;n$
3220 PRINT AT 21,y; PAPER 7;" "
3230 NEXT y
3240 PRINT AT 21,lune; INK 2;n$
3250 LET lune=lune-1
3255 LET sc=sc+15
3256 LET lu=lu+1
3260 GO TO 140
3300 PRINT AT z,xm; PAPER 1; INK 1;"{SG8}"
3301 FOR y=10 TO anas
3310 PRINT AT 19,y; INK 2;d$
3320 PRINT AT 19,y; PAPER 7;" "
3330 NEXT y
3340 PRINT AT 19,anas; INK 2;d$
3350 LET anas=anas-1
3355 LET sc=sc+25
3356 LET an=an+1
```

```
3357 LET ad=ad+1
3358 IF ad=5 THEN  LET go=go+5: LET ad=0
3360 GO TO 140
5000 CLS
5010 IF sc<200 THEN  PRINT TAB 10;"INCAPACE!!
     !"
5020 PRINT TAB 10;"HAI COLPITO"
5030 PRINT TAB 10;an;" ANATRE"
5040 PRINT TAB 10;so;" SOLI"
5050 PRINT TAB 10;lu;" LUNE"
5060 PRINT
5070 PRINT "PUNTEGGIO: ";sc
5080 PRINT : PRINT
5100 PRINT "UN'ALTRA PARTITA? (s/n)"
5110 INPUT a$
5120 IF a$="s" THEN  GO TO 13
5130 STOP
```

NUCLEO CENTRALE

DESCRIZIONE

Siete stati collocati all'interno del nucleo centrale della memoria dello Spectrum, da cui dovete tentare di fuggire. La mappa della memoria, controllata dal computer, è disponibile ad essere osservata solo per tre volte, che dovranno perciò essere scelte attentamente.

Durante il gioco vedrete una rappresentazione tridimensionale di quello che vi sta davanti, con gli imbocchi dei corridoi a destra e a sinistra chiaramente visibili. L' unità centrale di controllo cercherà di confondervi facendo apparire l'uscita come un corridoio a fondo cieco finchè non ne sarete passati attraverso, provocando l'esplosione del nucleo centrale in una miriade di colori e suoni.

IL PROGRAMMA

E' adatto anche al 16 Kbyte, dove avanzano solo pochi byte. E' molto chiaro e semplice da introdurre, poichè impiega la grafica ad alta risoluzione invece dei caratteri grafici utilizzati negli altri programmi.

ISTRUZIONI

Dopo aver dato RUN il computer vi chiederà di indicare il livello di difficoltà che desiderate, per la costruzione del nucleo centrale, con un valore da 1 a 10 (1 è il livello più semplice, 10 il più complesso). Fatto questo il nucleo centrale sarà costruito visivamente sullo schermo, dopodichè sarete depositati da qualche parte al suo interno e comincerà il bello!

CONTROLLI

Il tasto 7 vi sposterà di un passo in avanti. Il 5 vi ruoterà di 90 gradi in senso antiorario, l'8 in senso orario. Il tasto M stamperà la mappa della memoria sullo schermo.

NOTA

Una volta stampata sullo schermo la mappa, la pressione di un tasto qualsiasi vi riporterà alla visione tridimensionale del nucleo.

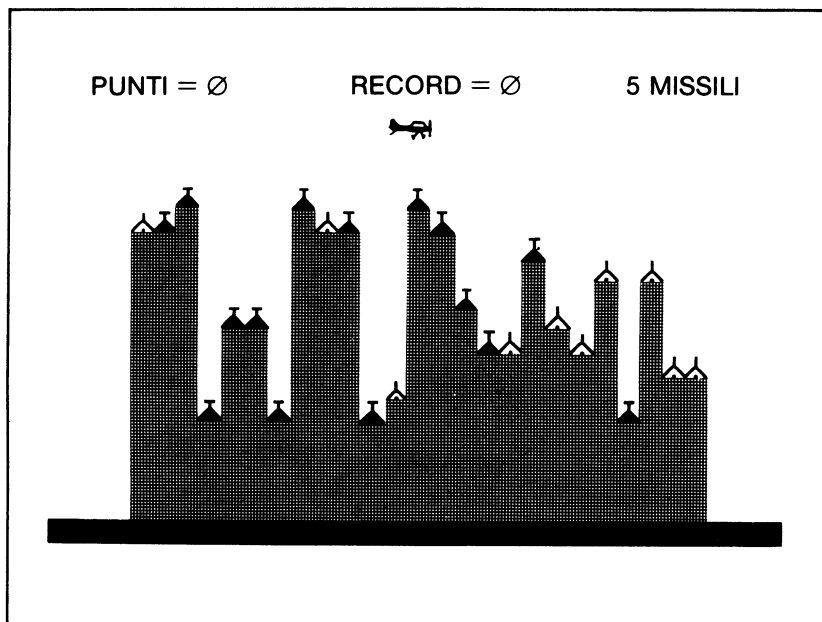
```
1 RESTORE 1: FOR n=0 TO 16: READ m: POKE
  USR "a"+n,m: NEXT n: DATA 33,0,88,6,24,1
  4,32,52,13,35,32,251,5,32,246,201
5 LET MAP=3: PAPER 1: INK 7: BORDER 1:
   CLS : DIM M$(704): LET WALL=0
6 INPUT "Livello di gioco (1-10) ";d:
   LET d=d/10
```

```
  10 LET l=20: LET c=16: LET ld=-1: LET cd=0
  20 PRINT AT l,c;"{SG8}"
  25 LET m$(l*32+c+1)="{SG8}"
  30 LET l=l+ld: LET c=c+cd
  45 IF RND>d THEN  GO TO 120
  50 IF INT (l/2)<>l/2 OR INT (c/2)<>c/2
      THEN  GO TO 120
  60 LET r=INT (RND*4)
  70 LET LD=(R=2)-(R=3): LET CD=(R=0)-(R=1)
  80 BEEP .01,RND*50
 120 IF l=0 THEN  GO TO 160
 130 IF L+LD>20 THEN  LET LD=-LD
 140 IF C+CD<1 OR C+CD>30 THEN  LET CD=-CD
 150 GO TO 20
 160 LET E=C
1000  RESTORE 1000: DIM D(6): FOR N=1 TO 6:
      READ D(N): NEXT N: DATA 22,19,17,15,13,
     12
1010 RESTORE 1020: DIM p(6): DIM c(4,6,2):
      FOR m=1 TO 4: FOR n=1 TO 6: READ c(m,n,
     1): READ c(m,n,2): NEXT n: NEXT m
1020 DATA 0,0,22,22,41,41,58,58,73,73,86,86
1030 DATA 0,174,22,152,41,133,58,116,73,101,8
     6,88
1040 DATA 174,174,152,152,133,133,116,116,101
     ,101,88,88
1050 DATA 174,0,152,22,133,41,116,58,101,73,8
     8,86
1060 LET l=20: LET c=16: LET ld=-1: LET cd=0
2000 FOR N=1 TO 6
2010 LET A=l*32+c+1+(32*N*LD)+(N*CD)
2020 IF (L+N>20 AND LD=1) OR (L-N<1 AND LD=-1
     ) OR (C-1<1 AND CD=-1) OR (C+1>31 AND CD
     =1) THEN  GO TO 2030
2021 IF CD=1 AND LD=0 THEN  LET P(N)=(M$(A-32
     )="{SG8}")+2*(M$(A+32)="{SG8}")+4*(M$(A)
     =" ")
2022 IF CD=-1 AND LD=0 THEN  LET P(N)=(M$(A+3
     2)="{SG8}")+2*(M$(A+32)="{SG8}")+4*(M$(A
     )=" ")
2023 IF CD=0 AND LD=1 THEN  LET P(N)=(M$(A+1)
     ="{SG8}")+2*(M$(A-1)="{SG8}")+4*(M$(A)="
```

```
      ")
2024 IF CD=0 AND LD=-1 THEN  LET P(N)=(M$(A-1
     )="{SG8}")+2*(M$(A+1)="{SG8}")+4*(M$(A)=
     " ")
2025 IF P(N)>4 THEN  LET P(N)=4: GO TO 2030
2026 NEXT N
2030 GO SUB 9000
2040 IF C=E AND L=1 AND LD=-1 THEN  GO TO 300
     0
2045 PRINT AT 9,23;"DIREZIONE";AT 11,26;("NOR
     D" AND LD=-1 AND CD=0)+("SUD" AND LD=1
      AND CD=0)+("EST " AND LD=0 AND CD=1)+("
     OVEST " AND LD=0 AND CD=-1)
2059 PRINT AT 15,25;"  ↑";AT 16,25;"  7";AT 1
     7,25;"<5 8>";AT 19,23;" M=MAPPA"
2060 PAUSE 0: LET Z$=INKEY$
2061 IF Z$="m" AND MAP>0 THEN  BEEP .2,60:
      CLS : LET MAP=MAP-1: PRINT M$: PRINT
     AT L,c; FLASH 1; PAPER 2;"+"; INVERSE 1;
     AT 0,e;"E": PAUSE 0: CLS : GO TO 2000
2062 BEEP .02,RND*30
2065 IF Z$="7" AND p(1)=4 THEN  PRINT AT 0,23
     ; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"DEAD AND!":
      BEEP .2,10: PAUSE 100: PRINT AT 0,23;"
             ": GO TO 2060
2070 IF Z$="7" THEN  LET L=L+LD: LET C=C+CD:
      LET P(1)=P(2): LET P(2)=P(3): LET P(3)=
     P(4): LET P(4)=P(5): LET P(5)=P(6):
      FOR N=6 TO 6: GO TO 2010
2080 IF z$="5" AND ld=-1 AND cd=0 THEN  LET l
     d=0: LET cd=-1: GO TO 2000
2090 IF z$="5" AND ld=1 AND cd=0 THEN  LET ld
     =0: LET cd=1: GO TO 2000
2100 IF z$="5" AND ld=0 AND cd=-1 THEN  LET l
     d=1: LET cd=0: GO TO 2000
2110 IF z$="5" AND ld=0 AND cd=1 THEN
      LET ld=-1: LET cd=0: GO TO 2000
2120 IF z$="8" AND ld=-1 AND cd=0 THEN
      LET ld=0: LET cd=1: GO TO 2000
2130 IF z$="8" AND ld=1 AND cd=0 THEN  LET ld
     =0: LET cd=-1: GO TO 2000
2140 IF z$="8" AND ld=0 AND cd=1 THEN  LET ld
```

```
     =1: LET cd=0: GO TO 2000
2150 IF z$="8" AND ld=0 AND cd=-1 THEN  LET l
     d=-1: LET cd=0: GO TO 2000
2160 GO TO 2060
3000 CLS : PRINT AT 10,8;"CONGRATULAZIONI!":
      FOR n=1 TO 300: BORDER RND*7: BEEP .002
     ,n/5: LET l=USR USR "a": NEXT n
3020 CLS : BORDER 1
3030 DIM a$(1): INPUT "Un'altra partita?  ";
      LINE a$: IF a$="s" THEN  RUN
3040 IF a$="n" THEN  STOP
3050 GO TO 3030
9000 CLS : PLOT 0,0: DRAW 0,174: DRAW 174,0:
      DRAW 0,-174: DRAW -174,0: FOR n=1 TO 5
9010 FOR m=1 TO 4
9015 IF p(n)=4 THEN  LET wall=n: GO TO 9060
9020 PLOT c(m,n,1),c(m,n,2)
9040 IF (m<3 AND (p(n)=0 OR p(n)=2)) OR (m>2
      AND (p(n)=0 OR p(n)=1)) THEN  DRAW c(m,
     n+1,1)-c(m,n,1),c(m,n+1,2)-c(m,n,2)

9045 NEXT m
9050 NEXT n
9060 FOR n=1 TO 6
9065 IF wall=n THEN  GO TO 9110
9066 IF N=6 THEN  GO TO 9090
9070 IF p(n)=1 OR p(n)=3 THEN  PLOT c(2,n,1),
     c(2,n,2): DRAW 0,c(1,n,2)-c(2,n,2):
      PLOT c(2,n+1,1)-D(N),c(2,n+1,2): DRAW D
     (N),0: DRAW 0,c(1,n+1,2)-c(2,n+1,2):
      DRAW -D(N),0
9080 IF p(n)=2 OR p(n)=3 THEN  PLOT c(3,n,1),
     c(3,n,2): DRAW 0,c(4,n,2)-c(3,n,2):
      PLOT c(3,n+1,1)+D(N),c(4,n+1,2): DRAW -
     d(n),0: DRAW 0,c(3,n+1,2)-c(4,n+1,2):
      DRAW D(N),0
9090 NEXT n
9100 RETURN
9110 LET n=wall: LET wall=0: PLOT c(1,n,1),c(
     1,n,2): DRAW 0,c(2,n,2)-c(1,n,2): DRAW c
     (3,n,1)-c(2,n,1),0: DRAW 0,c(4,n,2)-c(3,
     n,2): DRAW c(1,n,1)-c(4,n,1),0: RETURN
```

CITY BOMBER

DESCRIZIONE

Siete il pilota del bombardiere sperimentale a medio raggio X-82, e la vostra missione consiste nell'attaccare e radere al suolo le città aliene fortificate di Gillopalus. Il vostro nuovo aeroplano è armato di un numero illimitato di bombe, nonchè di cinque missili a medio raggio ad espulsione anteriore.
I maggiori difetti di questo modello sperimentale stanno nella scarsa velocità di

fuoco, che non gli consente di sganciare più di una singola bomba o missile per volta, e nella limitata autonomia che lo obbliga ad atterrare dopo aver distrutto cascuna cità, prima di proseguire verso il successivo e più impegnativo bersaglio. Al procedere della battaglia viene tenuta aggiornata dal computer la registrazione del massimo danno inferto al nemico. Ricordate che più impegnativo sarà il bersaglio più punti potrete guadagnare. Buona fortuna!

IL PROGRAMMA

Con il 16 Kbyte avanzano solo pochi byte. Come le altre volte i caratteri grafici sono segnalati chiaramente nel listato.

ISTRUZIONI

Al comando RUN il computer vi chiederà il livello di difficoltà, in una scala da 1 a 10 (1=difficile, 10=facile), che determinerà l'altezza dei fabbricati nelle città, e lo spazio fra un fabbricato e l'altro in una scala da 1 a 3, oltre alla densità di ciascuna città.

CONTROLLI

Il tasto B serve a sganciare una bomba. Il tasto M provoca invece il lancio di un missile.

NOTA

Non tenete premuto il tasto M: in questo modo sprechereste solo i vostri missili.

```
1 DATA 0,0,0,16,16,56,68,146,0,0,56,16,16,
  56,124,254
2 DATA 132,96,34,130,206,158,238,170,40,56
  ,16,56,68,68,40,16
3 DATA 0,0,16,72,63,72,16,0,0,112,120,127,
  127,32,64,0,0,0,240,154,254,250,80,136
4 DATA 28,93,42,28,8,8,20,34,28,28,8,28,42
  ,73,20,34: LET hs=0
5 GO SUB 3000
```

```
 8 BORDER 1: PAPER 7: INK 0: CLS
 9 LET b=5: LET sc=0
25 INPUT "Livello di gioco (1-10)";k: IF k<
   1 OR k>10 THEN  GO TO 25
26 INPUT "Spazi fra i fabbricati (0-3)";r:
    LET r=r+1: IF r<1 OR r>4 THEN  GO TO 26

27 LET k=k+2: BRIGHT 1
30 FOR f=4 TO 28 STEP r
40 LET l=RND*10+k: FOR g=21 TO 1 STEP -1:
    PRINT AT g,f;"A": NEXT g: PRINT AT g,f;
   CHR$ (145+RND*1)
50 NEXT f
51 FOR x=0 TO 31: PRINT AT 21,x; INK 2;"
   {SG8}": NEXT x
52 BRIGHT 0
55 LET y=1
57 INK 0: PRINT AT 0,0; BRIGHT 0;"PUNTI=";s
   c;AT 0,22;b;" MISSILI ";AT 0,10;"RECORD=
   ";hs
58 INK 1: POKE 22562,56
60 FOR x=0 TO 30
64 PRINT AT y,x;"GH": IF y=20 AND x=30
    THEN  GO TO 2500
66 LET l$=INKEY$: IF l$<>"" THEN  GO TO 5
   00
67 GO SUB 1000
70 PRINT AT y,x;" "
80 NEXT x
85 PRINT AT y,x;" "
90 LET y=y+1: GO TO 60
500 IF l$="b" THEN  GO TO 600
510 IF l$="m" THEN  GO TO 520
515 GO TO 70
520 LET b=b-1: IF b<=-1 THEN  LET b=0:
     GO TO 67
522 PRINT AT 0,22;b;" MISSILI"
523 FOR m=x+2 TO x+8
525 IF m>=31 THEN  GO TO 70
526 LET j=ATTR (y,m): IF j<>56 THEN
     PRINT AT y,m;" ": GO TO 70
527 PRINT AT y,m; INK 1;"F": BEEP .05,5:
```

```
    PRINT AT y,m;" ": NEXT m
 540 GO TO 64
 600 LET e=x: LET f=y+1
 610 IF ATTR (f,e)<>56 THEN  GO TO 700
 620 GO SUB 2000
 630 IF f=21 THEN  GO TO 70
 640 GO TO 610
 700 FOR g=1 TO 6
 710 GO SUB 2000
 711 IF f=21 THEN  GO TO 70
 712 LET sc=sc+1: PRINT AT 0,22;b;" MISSILI"
 714 PRINT AT 0,0;"PUNTI=";sc
 715 NEXT g
 716 PRINT AT f-1,e; BRIGHT 1; INK 2;"D"
 720 GO TO 70
1000 LET l=ATTR (y,x+2): IF l=56 OR l=57 OR l
    =58 THEN  RETURN
1010 RESTORE 73: FOR f=1 TO 11: READ a,b:
     BEEP a,b: NEXT f: DATA .35,-1,.3,-1,.1,
    -1,.4,-1,.25,2,.15,1,.25,1,.15,-1,.25,-1
    ,.15,-2,.25,-1
1011 FOR f=1 TO 3: FOR g=0 TO 7: INK g:
     PRINT AT y,x;"GH": BEEP .3-(f/10),-g-10
    : NEXT g: NEXT f
1020 INK 6: PAPER 0: CLS : PRINT "Hai totaliz
    zato ";sc;" punti.": IF sc>hs THEN
     GO TO 4000
1030 PRINT '''"premi un tasto per continuare.
    ": PAUSE 0: GO TO 8
2000 PRINT AT y,x;" ": LET x=x+1: PRINT AT y,
    x;"GH": IF x=31 THEN  PRINT AT y,x;"  ":
     LET x=0: LET y=y+1
2002 GO SUB 1000
2005 IF f=21 THEN  RETURN
2010 PRINT AT f,e;"E": BEEP .02,1: PRINT AT f
    ,e;; INK 0;" ": LET f=f+1
2030 RETURN
2500 PRINT AT 20,30;"  ": PRINT AT 20,0;"GH"
2510 FOR f=1 TO 150: PRINT AT 20,4;"I";AT 20,
    4;"J": NEXT f: BORDER 1
2520 FOR f=1 TO 2: BEEP .25,5: BEEP .1,1:
```

```
     BEEP .4,5: PAUSE 25: NEXT f
2530 CLS : PRINT AT 0,5; FLASH 1; INK 6;
     PAPER 0;"  V I T T O R I A  !  "
2540 LET y=21: FOR f=0 TO 30: BORDER RND*6:
     LET y=y-21/30: PRINT AT y,f;"GH":
     BEEP (31-f)/300,-10: PRINT AT y,f;"  ":
     NEXT f: PRINT AT y,f;" "
2541 FOR f=0 TO 30: PRINT AT 0,f;"GH": BEEP .
     05,10: PRINT AT 0,f;"  ": NEXT f
2545 INK 0: PAPER 7
2550 CLS
2555 LET k=k-1: IF k=0 THEN  LET k=1
2556 LET b=5
2560 BRIGHT 1: GO TO 30
3000 FOR f=0 TO 7 STEP 2: POKE USR "a"+f,255:
     POKE USR "a"+f+1,170: NEXT f
3002 FOR f=0 TO 71: READ a: POKE USR "b"+f,a:
     NEXT f
3005 LET a$="{12SG8}"
3006 LET b$="CITY BOMBER"
3009 BORDER 1: INK 6: PAPER 0: CLS
3010 FOR f=9 TO 11: PRINT AT f,10;a$: NEXT f
3020 FOR s=0 TO 15: PRINT AT s,0;"GH"
3025 IF s=9 OR s=11 THEN  BEEP .5,5: FOR f=2
     TO 31: PRINT AT s,f;"F": BEEP .02,5:
     PRINT AT s,f;" ": NEXT f
3030 IF s=10 THEN  BEEP .5,10: FOR f=2 TO 29:
     PRINT AT s,f;"F": IF f>10 AND f<22
     THEN  PRINT AT 10,f;b$(f-10)
3035 IF s=10 THEN  BEEP .02,10: NEXT f
3045 PRINT AT s,0;"  "
3060 NEXT s
3070 FOR g=2 TO 8: FOR f=0 TO 7: PRINT AT 13,
     15; INK f;"GH": BEEP .02,7: NEXT f:
     NEXT g
3090 PRINT AT 21,1;"Premi un tasto per contin
     uare.": IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 3093

3091 PAUSE 50: BORDER RND*7: GO TO 3090
3095 CLS
3100 PRINT "Per vincere, devi distruggere"
3110 PRINT '"la citta', in modo da poter"
```

```
3120 PRINT '"atterrare e fare rifornimento."
3130 PRINT ''"Se premi un tasto, la macchina"

3140 PRINT '"ti chiedera' a che livello":
      PRINT '"vuoi giocare (1 e' il massimo).
     "
3150 PRINT '"Quindi dovrai definire il numero
     "
3160 PRINT '"di spazi fra i fabbricati."
3161 INK 4: PRINT '"Usa 'b' per sganciare le
     bombe,": PRINT "ed 'm' per lanciare i mi
     ssili": PRINT ">> Non tenere premuta la
     'm'! <<"
3165 PRINT AT 21,10;"BUONA FORTUNA"
3170 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 3175
3171 PAUSE 50: BORDER RND*7: GO TO 3170
3180 RETURN
4000 FOR g=1 TO 3: FOR f=-5 TO 5: BEEP .05,f:
      NEXT f: FOR f=5 TO -5 STEP -1: BEEP .05
     ,f: NEXT f: NEXT g
4010 PRINT '"Nuovo record!!!": LET hs=sc:
      GO TO 1030
```

FUGA SENZA SCAMPO

DESCRIZIONE

Tenetevi forte e allacciatevi le cinture perchè state per giocare a "fuga senza scampo", dove sarete la preda inseguita senza sosta dall'implacabile veicolo controllato dal computer.
Scopo del gioco è sopravvivere il più a lungo possibile senza essere preso dal computer. Nel corso del gioco guadagnerete punti mangiando le verdi stelle energetiche distribuite nel labirinto; non c'è alcun limite al punteggio realizzabile, poichè il veicolo del computer lascia cadere in continuazione nuove stelle mentre vi insegue.

IL PROGRAMMA

Sta tutto in 16 Kbyte, e contiene solo pochi caratteri grafici, chiaramente evidenziati nel modo solito.

ISTRUZIONI

Una volta dato il comando RUN il labirinto verrà costruito visivamente sullo schermo e quindi il gioco avrà inizio, con entrambi i veicoli sulla corsia più esterna. Il controllo che avete sul vostro veicolo è molto limitato, riducendosi alla possibilità di cambiare corsia in corrispondenza delle intersezioni, usando i controlli.

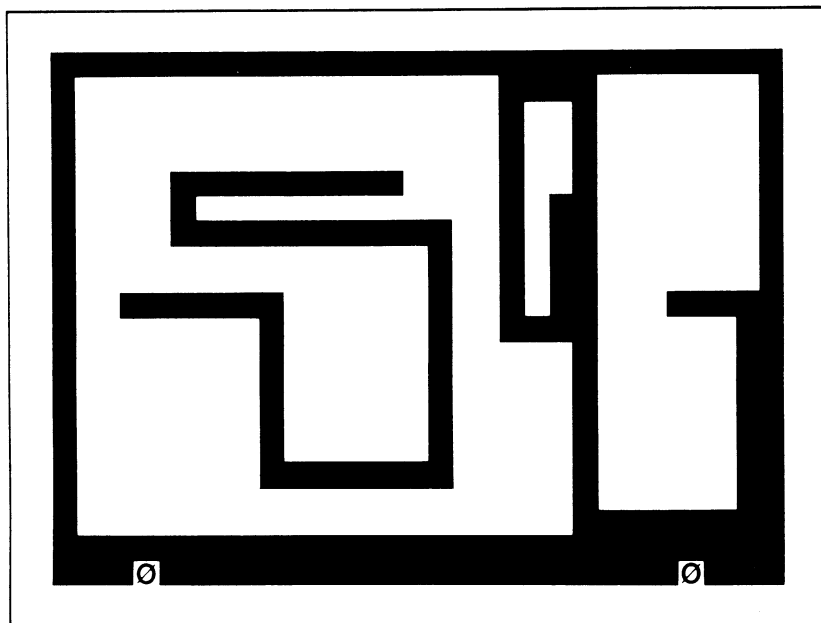
CONTROLLI

Il tasto I muove il vostro veicolo verso l'interno, il tasto E verso l'esterno.

```
  5 GO SUB 9000
  8 LET sc=0
  9 LET hsc=0
 10 BORDER 7: INK 0: PAPER 7: CLS
 15 LET rg=0
 20 LET x=16: LET y=10
 30 FOR r=2 TO 10 STEP 2
 40 FOR i=x-r TO x+r
 50 PRINT AT y-r,i; INK 2;"{SG8}": PRINT
    AT y+r,i; INK 2;"{SG8}"
 60 NEXT i
 70 NEXT r
 80 FOR r=2 TO 10 STEP 2
 90 FOR j=y-r TO y+r
100 PRINT AT j,x-r; INK 2;"{SG8}": PRINT
    AT j,x+r; INK 2;"{SG8}"
110 NEXT j
120 NEXT r
140 FOR i=x-10 TO x+10 STEP 2
150 PRINT AT y,i;" "
160 NEXT i
170 FOR j=y-10 TO y+10 STEP 2
180 PRINT AT j,x;" "
190 NEXT j
200 PRINT AT y,x; INK 0;"{SG8}"
210 FOR r=1 TO 9 STEP 2
220 FOR i=x-r TO x+r
230 PRINT AT y-r,i; INK 5;"*": PRINT AT y+r,
    i; INK 5;"*"
240 NEXT i
250 NEXT r
260 FOR r=1 TO 9 STEP 2
270 FOR j=y-r TO y+r
280 PRINT AT j,x-r; INK 5;"*": PRINT AT j,x+
    r; INK 5;"*"
290 NEXT j
300 NEXT r
310 LET r1=9: LET x1=7: LET y1=1
311 LET r2=9: LET x2=25: LET y2=19
320 PRINT AT y1,x1; INK 1;"A"
330 LET yy1=0: LET xx1=1
331 LET xx2=0: LET yy2=-1
```

```
 340 GO SUB 1000
 345 GO SUB 2000
 350 GO TO 340
1000 IF x1=x+r1 AND y1=y-r1 THEN  LET yy1=1:
      LET xx1=0: GO TO 1050
1010 IF x1=x+r1 AND y1=y+r1 THEN  LET xx1=-1:
      LET yy1=0: GO TO 1050
1020 IF x1=x-r1 AND y1=y+r1 THEN  LET yy1=-1:
      LET xx1=0: GO TO 1050
1030 IF x1=x-r1 AND y1=y-r1 THEN  LET xx1=1:
      LET yy1=0: GO TO 1050
1050 PRINT AT y1,x1; INK 5;"*"
1060 LET x1=x1+xx1: LET y1=y1+yy1
1070 PRINT AT y1,x1; INK 1;"A"
1075 IF x1<>x AND y1<>y THEN  RETURN
1080 LET r1n=INT (RND*9)
1090 LET r1n=r1n+1
1100 IF r1n/2=INT (r1n/2) THEN  RETURN
1110 PRINT AT y1,x1; INK 5;"*"
1120 IF x1=x AND y1<y THEN  LET y1=y-r1n
1125 IF y1=y AND x1<x THEN  LET x1=x-r1n
1126 IF y1=y AND x1>x THEN  LET x1=x+r1n
1130 IF x1=x AND y1>y THEN  LET y1=y+r1n
1135 LET r1=r1n
1150 RETURN
2000 IF x2=x+r2 AND y2=y-r2 THEN  LET yy2=0:
      LET xx2=-1: GO TO 2050
2010 IF x2=x+r2 AND y2=y+r2 THEN  LET xx2=0:
      LET yy2=-1: GO TO 2050
2020 IF x2=x-r2 AND y2=y+r2 THEN  LET xx2=1:
      LET yy2=0: GO TO 2050
2030 IF x2=x-r2 AND y2=y-r2 THEN  LET xx2=0:
      LET yy2=1: GO TO 2050
2050 PRINT AT y2,x2; INK 7;" "
2060 LET x2=x2+xx2: LET y2=y2+yy2
2065 IF ATTR (y2,x2)=61 THEN  LET sc=sc+1
2066 IF ATTR (y2,x2)=57 THEN  GO TO 3000
2070 PRINT AT y2,x2; INK 1;"B"
2080 IF x2<>x AND y2<>y THEN  RETURN
2090 IF INKEY$="" THEN  RETURN
2100 IF INKEY$="e" THEN  LET rg=1
2110 IF INKEY$="i" THEN  LET rg=-1
```

```
2111 IF INKEY$="e" AND r2=9 THEN  LET rg=0:
      RETURN
2112 IF INKEY$="i" AND r2=1 THEN  LET rg=0:
      RETURN
2115 PRINT AT y2,x2; INK 7;" "
2120 IF x2=x AND y2<y THEN  LET y2=y2-(2*rg)
2125 IF x2=x AND y2>y THEN  LET y2=y2+(2*rg)
2130 IF y2=y AND x2>x THEN  LET x2=x2+(2*rg)
2135 IF y2=y AND x2<x THEN  LET x2=x2-(2*rg)
2140 LET r2=r2+(2*rg)
2150 RETURN
3000 CLS
3010 FOR j=1 TO 20
3020 PAPER (INT (RND*7))
3030 NEXT j
3040 PAPER 7
3050 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
3051 IF sc<hsc THEN  GO TO 3057
3055 PRINT TAB 7; FLASH 1;"!!!NUOVO RECORD!!!
     "
3057 PRINT : PRINT : PRINT
3060 PRINT TAB (10);"PUNTEGGIO =";sc
3070 PRINT
3080 IF sc>hsc THEN  LET hsc=sc
3090 PRINT TAB (10);"RECORD=";hsc
3100 PRINT
3110 PRINT
3120 INPUT "UN'ALTRA PARTITA? (s/n) ";a$
3130 IF a$="n" THEN  STOP
3140 LET sc=0
3150 GO TO 10
9000 FOR x=1 TO 2: READ x$: FOR n=USR x$ TO
     USR x$+7: READ a: POKE n,a: NEXT n
9010 NEXT x
9020 DATA "a",0,BIN 00111100,BIN 01111110,
     BIN 010010010,BIN 01111110,BIN 011001
     10,BIN 00111100,0
9030 DATA "b",0,BIN 00010000,BIN 01111100,
     BIN 00010000,BIN 00010000,BIN 0010100
     0,BIN 01000100,0
9100 RETURN
```

DUELLO

DESCRIZIONE

In questo gioco di abilità, logica e riflessi siete sottoposti alla sfida definitiva: sarete in grado di circondare e distruggere il computer? Probabilmente voi avrete la meglio in fatto di abilità, ma il computer sarà senz'altro il più veloce nelle reazioni. La vostra unica possibilità è quindi combattere con la logica.
L'area di gioco è uno spazio rettangolare, delimitato da un muro solido ed impene-

trabile, come pure impenetrabile è la scia che entrambi lasciate al vostro passaggio. Scopo del gioco è circondare il vostro avversario, in modo da rendergli impossibile qualsiasi movimento. Se riuscirete a fare questo per primi otterrete un punto, ed il primo che raggiungerà i cinque punti sarà proclamato vincitore. Buona fortuna!

IL PROGRAMMA

Si tratta di un breve programma che non contiene alcun carattere grafico, e dovrebbe quindi essere rapido e semplice da introdurre.

ISTRUZIONI

Dato RUN verrà allestita l'area di gioco e i due giocatori, voi in rosso ed il computer in verde, inizieranno a convergere verso il centro. A questo punto potrete usare i controlli per cercare di circondare il computer.

CONTROLLI

Il tasto 5 vi sposta a sinistra, il 6 verso il basso, il 7 verso l'alto, l'8 a destra.

NOTA

I quadrati verde e rosso si muovono in continuazine, non è possibile fermarli

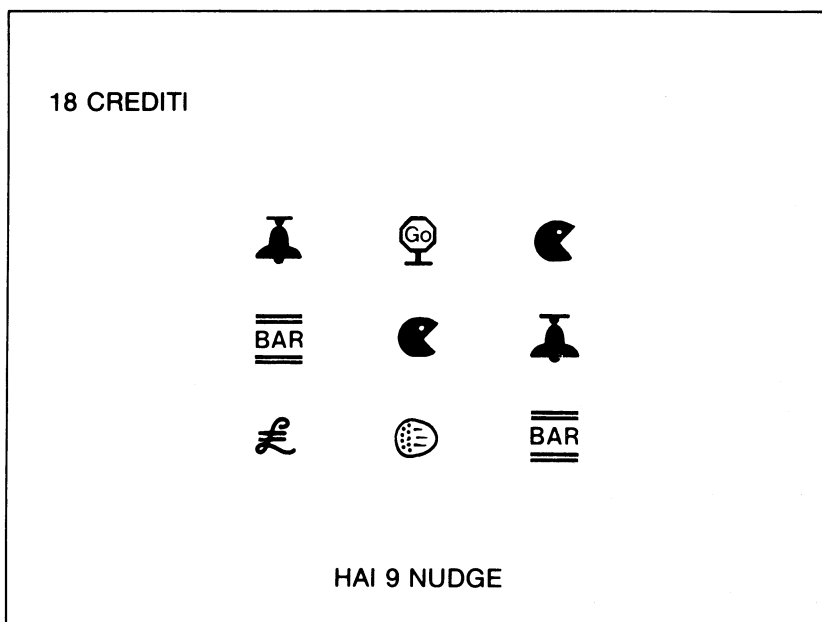
```
  1 LET qq=0
  2 GO SUB 4000
  3 LET s1=0: LET s2=0
 10 CLS : INK 0
 11 DIM a(4)
 12 LET xx2=-1: LET yy2=0
 13 LET qq=0
 15 LET XX1=0: LET YY1=0
 16 IF s1=5 THEN  GO TO 3000
 17 IF s2=5 THEN  GO TO 3100
 20 FOR i=0 TO 31
 30 PRINT AT 0,i; INK 1;"{SG8}"
 35 PRINT AT 20,i; INK 1;"{SG8}"
```

```
  36 PRINT AT 21,i; INK 1;"{SG8}"
  40 NEXT i
  50 FOR j=0 TO 21
  60 PRINT AT j,0; INK 1;"{SG8}"
  70 PRINT AT j,31; INK 1;"{SG8}"
  80 NEXT j
  90 LET Y1=10: LET X1=3
  95 LET x2=27: LET y2=10
 100 PRINT AT Y1,X1; INK 2;"{SG8}"
 105 PRINT AT y2,x2; INK 4;"{SG8}"
 110 IF qq=1 THEN  GO TO 10
 111 PRINT AT 21,3; INK 0;s1
 112 PRINT AT 21,27; INK 0;s2
 120 LET A$=INKEY$
 130 IF A$="5" THEN  LET XX1=-1: LET YY1=0
 140 IF A$="6" THEN  LET XX1=0: LET YY1=1
 150 IF A$="7" THEN  LET XX1=0: LET YY1=-1
 160 IF A$="8" THEN  LET XX1=1: LET YY1=0
 170 GO SUB 1000
 180 GO SUB 2000
 200 GO TO 110
1000 LET X1=X1+XX1: LET Y1=Y1+YY1
1005 IF XX1=0 AND YY1=0 THEN  GO TO 1030
1010 IF ATTR (Y1,X1)>56 THEN  LET s2=s2+1:
      LET qq=1: GO TO 1030
1020 PRINT AT Y1,X1; INK 2;"{SG8}"
1030 RETURN
2010 FOR i=1 TO 4: LET a(i)=0: NEXT i
2015 IF RND<.1 THEN  GO TO 2030
2020 IF ATTR (y2+yy2,x2+xx2)<57 THEN  GO TO 2
     200
2030 LET r=RND
2040 IF r<.25 THEN  LET xx2=1: LET yy2=0:
      LET a(1)=1: GO TO 2080
2050 IF r<.5 THEN  LET xx2=-1: LET yy2=0:
      LET a(2)=1: GO TO 2080
2060 IF r<.75 THEN  LET xx2=0: LET yy2=1:
      LET a(3)=1: GO TO 2080
2070 IF r<2 THEN  LET xx2=0: LET yy2=-1:
      LET a(4)=1: GO TO 2080
2080 IF ATTR (y2+yy2,x2+xx2)<57 THEN  GO TO 2
     200
```

```
2090 IF a(1)=1 AND a(2)=1 AND a(3)=1 AND a(4)
     =1 THEN  LET s1=s1+1: LET qq=1: GO TO 24
     00
2100 GO TO 2030
2200 LET x2=x2+xx2: LET y2=y2+yy2
2300 PRINT AT y2,x2; INK 4;"{SG8}"
2400 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT ''''TAB 6;"BRAVO!! HAI VINTO!!"
3020 PRINT ''TAB 2;"'S' PER UN'ALTRA PARTITA"

3030 INPUT a$
3040 IF a$="s" THEN  GO TO 1
3050 STOP
3100 CLS
3110 PRINT ''''TAB 3;"PECCATO... HO VINTO IO"

3120 GO TO 3020
4000 FOR m=1 TO 6
4001 FOR k=1 TO 6
4010 PAPER k
4015 CLS
4020 NEXT k
4030 NEXT m
4040 PRINT AT 10,13; INK 2;"DUELLO"
4050 FOR k=1 TO 200: NEXT k
4060 FOR m=0 TO 31
4070 PRINT AT 10,m; INK 2;"{SG8}"
4075 PAUSE 10
4080 NEXT m
4090 PAUSE 20
4091 PAPER 7
4095 CLS
4100 RETURN
```

SLOT MACHINE

DESCRIZIONE

Si tratta di una perfetta simulazione della classica macchinetta "mangiasoldi". Sono comprese tutte le caratteristiche principali di questo tipo di gioco, comprese le opzioni HOLD, NUDGE e GAMBLE; l'unica differenza rispetto ad una vera slot machine è che potrete giocare per ore ed ore senza scommettere denaro.
Il gioco è concepito per essere utilizzato da una o più persone. E' strutturato in tre

programmi separati che vanno usati insieme, contenendo il primo tutti i caratteri grafici, il secondo le istruzioni ed una dimostrazione ed il terzo il gioco vero e proprio.

IL PROGRAMMA

Il gioco è piuttosto lungo, e si è perciò reso necessario l'uso di diverse tecniche grafiche e per il risparmio di memoria per renderlo accessibile al 16 Kbyte. E' suddiviso in tre programmi indipendenti, che si passano le informazioni in catena. E' quindi necessario caricare tutti e tre i programmi perchè il gioco sia utilizzabile.

SLOT MACHINE 1 ("SLOT 1")

E' il primo programma, e contiene i codici necessari a ridefinire tutto il set di caratteri normalmente usato nello Spectrum. Fate molta attenzione nell'introdurlo, e controllatelo bene prima di dare RUN. Fatto questo le linee 10-240 dovranno essere cancellate, e ciò che resta (cioè la linea 1) andrà salvata su cassetta con il nome "slot1"

SLOT MACHINE 2 ("SLOT 2")

Il secondo programma contiene dettagliate istruzioni di gioco. Attenzione ai simboli grafici ed agli spazi nelle linee più complesse, che sono comunque segnalati nel listato. Andrà salvato su cassetta con il nome "slot2".
Nota: poichè questo programma fa uso del set di caratteri ridefinito per ottenere i simboli grafici di cui ha bisogno, non va fatto funzionare in questa fase senza prima aver letto le istruzioni qui sotto.

SLOT MACHINE 3 ("SLOT 3")

Una volta che i primi due programmi siano stati introdotti e salvati su cassetta potrete dedicarvi alla terza ed ultima parte, che salverete con il nome "slot3". Ancora una volta, non tentate di far girare questo programma da solo, o sarete spettatori di alcuni effetti piuttosto strani.

ISTRUZIONI

Prima di tutto caricate da cassetta "slot1", e quindi date MERGE "slot2" o MERGE

"slot3" a seconda che desideriate le istruzioni complete ed una dimostrazione di HOLD, NUDGE e GAMBLE o vogliate realmente giocare.

CONTROLLI

Durante il gioco potrete usare questi tasti.

X per far partire le ruote.
S per tenere ferma una ruota.
N per non tenere ferma una ruota.
I per spostare la ruota di sinistra verso il basso di una posizione.
J per spostare la ruota di centro verso il basso di una posizione.
K per spostare la ruota di destra verso il basso di una posizione.
SHIFT I per spostare la ruota di sinistra verso l'alto di una posizione.
SHIFT J per spostare la ruota di centro verso l'alto di una posizione.
SHIFT K per spostare la ruota di destra verso l'alto di una posizione.
C per riscuotere una vincita.
G per scommettere una vincita.

NOTA

All'interno del programma è distribuito un certo numero di pause, per consentirvi di leggere i messaggi sullo schermo. Per passare oltre basta che premiate un tasto qualsiasi.

"SLOT 1"

```
1 REM 000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
```

```
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    0000000000000000000000000000000000000000
    000000000000000000
 10 FOR i=0 TO 63
 20 READ a
 30 POKE 23760+i,a
 40 NEXT i
 50 FOR i=0 TO 719
 60 LET a=PEEK (15680+i)
 70 POKE 23824+i,a
 80 NEXT i
 90 FOR i=0 TO 39
100 READ a
110 POKE 24488+i,a
120 NEXT i
130 FOR i=24528 TO 24696
140 READ a
150 POKE i,a
160 NEXT i
170 STOP
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,24,60,102,255,255,2
    54,126,252,23,27,12,7,7,3,1,0,216,184,11
    2,224,224,192,128,0,3,4,8,22,40,40,43,46
    ,192,32,16,8,4,116,84,116,16,8,4,3,1,1,1
    ,31,8,16,32,192,128,128,128,248
210 DATA 0,0,0,0,1,15,1,15,0,60,68,152,0,224
    ,0,224,1,15,17,18,12,0,0,0,0,128,112,14,
    0,0,0,0,60,66,153,161,161,153,66,60,255
220 DATA 0,255,0,225,146,148,228,255,0,255,0
    ,30,145,81,93,151,148,148,228,0,255,0,25
    5,244,82,81,81,0,255,0,255,31,3,1,1,3,7,
```

```
    7,15,240,128,0,0,128,192,192,224,15,15,3
    1,63,127,255,0,0,224,224,240,248
230 DATA 252,254,192,0,0,0,0,31,20,37,74,86,
    0,0,0,192,48,200,38,2,66,106,66,85,36,40
    ,31,0,250,2,18,228,8,112,128,0,0,0,1,7,1
    5,31,63,63,0,120,254,255,238,252,248,240
    ,63,63,63,31,15,7,3,0,224,240,248
240 DATA 252,254,255,254,0,0,0,1,2,2,2,5,58,
    0,128,64,160,160,160,208,46,66,58,5,2,2,
    2,1,0,161,46,208,160,160,160,64,128,24,6
    0,102,255,255,127,124,63,62
```

"SLOT 2"

```
15 POKE 23606,208: POKE 23607,91
16 POKE 23675,208: POKE 23676,95
17 DIM g$(5,2): LET g$(1)=CHR$ 16+CHR$ 6:
    LET g$(2)=CHR$ 16+CHR$ 7: LET g$(3)=
   CHR$ 16+CHR$ 5: LET g$(4)=CHR$ 16+CHR$ 2
   : LET g$(5)=CHR$ 16+CHR$ 4
21 BORDER 0: INK 6: PAPER 0: CLS
25 LET a=4: LET b=7: LET c=9: LET w$="
       "
26 DIM f$(8,6): LET f$(1)=g$(1)+"MNOP":
    LET f$(2)=g$(2)+"QRST": LET f$(3)=g$(1)
   +"{|}~": LET f$(4)=g$(2)+"ABCD": LET f$(
   5)=g$(1)+"EFGH": LET f$(6)=g$(5)+"IJKL":
    LET f$(7)=g$(4)+"U!""#": LET f$(8)=g$(1
   )+"$%&'"
27 DIM p$(9,6)
30 LET a$="12367536543536576358": LET c$="7
   52673756873154476785": LET b$="7182481685
   4813487148"
60 PRINT '''"Se amate rischio e azzardo,"'"
   avete scelto bene..."
70 PRINT '"Questo gioco riproduce"'"fedelme
   nte tutte le"'"caratteristiche di una ve
   ra"'"slot-machine, con una sola"'"differ
   enza:"'"qui non rischierete"'"il vostro
   denaro."
```

```
 86 PAUSE 0
 90 CLS : PRINT '''"Quindi non preoccupatevi
    :"'"anche dopo aver perso molte"'"volte
    di seguito, le vostre"'"tasche non saran
    no vuote."
 95 PRINT '"Una giocata costa 1 "; FLASH 1;"
    CREDITO"; FLASH 0;","'"e voi inizierete
    il gioco "'"con 20 crediti."
100 PRINT '"Ed ora facciamo conoscenza"'"con
     i simboli..."''
105 FOR f=1 TO 3
110 PRINT g$(1);"AB  ";g$(2);"MN  ";g$(1);"{
    |  ";g$(2);"QR  ";g$(1);"EF  ";g$(5);"IJ
      ";g$(4);"U!  ";g$(3);"$%"
120 PRINT g$(1);"CD  ";g$(2);"OP  ";g$(1);"}
    ~  ";g$(2);"ST  ";g$(1);"GH  ";g$(5);"KL
      ";g$(4);"""#  ";g$(3);"&'"
130 NEXT f: POKE 23692,-1
140 PRINT  FLASH 1;"20  20  10  10  08  04
    04  04": PAUSE 0: PRINT ''"Ciascuna cifr
    a indica quanto"'"vincerete se otterrete
     tre"'"simboli di questo tipo"'"allineat
    i sulla linea di vincita"
150 PRINT ''"Se invece otterrete solo due"'"
    simboli uguali vincerete"'"2 "; FLASH 1;
    "CREDITI"
160 PAUSE 0: CLS
170 PRINT AT 10,0;"Potrete rimettere in gioc
    o"'"ogni vincita fino ad 8 crediti."'"In
     questo modo:"
171 PRINT ''"Premendo qualsiasi tasto, trann
    e"; FLASH 1;"C"; FLASH 0;" rimetterete i
    n gioco la somma;il gioco consiste nel p
    remere untasto quando sentite la nota"'"
    maggiore, o quando la freccia"'"indica i
    l valore maggiore."
172 PRINT AT 21,7;"premi c per smettere"
180 LET f=2: GO TO 2500
190 CLS : FOR f=1 TO 3: PRINT "QR   QR   QR"
    '"ST   ST   ST": PRINT : NEXT f: PRINT
    AT 2,2;"\\\   ///";AT 5,2;"///  \\\";AT 3
    ,14;"27 modi di vincere";AT 4,18;"10 cre
```

```
    diti"
 200 PRINT AT 9,0;"Se ottenete una stella su
    tutte"'"e tre le ruote, in qualsiasi"'"p
    osizione, vincerete "; FLASH 1;"10";
     FLASH 0;" crediti;"''"se invece ne otte
    nete due sulle"'"prime due ruote, vincer
    ete"'"2 crediti."
 201 PRINT ''"Di tanto in tanto vedrete"'"la
    scritta "; FLASH 1;"HOLD"; FLASH 0;" sot
    to le ruote,"'"cui dovete rispondere ";
     FLASH 1;"s"; FLASH 0;" o "; FLASH 1;"n"

 210 PAUSE 0: CLS : FOR f=10 TO 30: BEEP .02,
    f: NEXT f: PRINT ''''TAB 10; INK 1;"N ";
     INK 2;"U "; INK 3;"D "; INK 4;"G ";
     INK 6;"E"''''"Ecco una parola che impare
    rete"'"ad apprezzare.": PAUSE 0: GO TO 3
    000
1000 LET w$(4)=a$(a): LET w$(5)=b$(b): LET w$
    (6)=c$(c)
1010 IF a=20 THEN  LET w$(7)="1": LET w$(1)="
    5": GO TO 1030
1020 IF a=1 THEN  LET w$(1)="8": LET w$(7)="2
    ": GO TO 1030
1022 LET w$(1)=a$(a-1): LET w$(7)=a$(a+1)
1030 IF b=20 THEN  LET w$(8)="7": LET w$(2)="
    4": GO TO 1050
1040 IF b=1 THEN  LET w$(2)="8": LET w$(8)="1
    ": GO TO 1050
1045 LET w$(2)=b$(b-1): LET w$(8)=b$(b+1)
1050 IF c=20 THEN  LET w$(9)="7": LET w$(3)="
    8": GO TO 1100
1060 IF c=1 THEN  LET w$(3)="5": LET w$(9)="5
    ": GO TO 1100
1070 LET w$(3)=c$(c-1): LET w$(9)=c$(c+1)
1102 FOR w=1 TO 9: LET p$(w)=f$(VAL w$(w)):
     NEXT w: PRINT AT 6,10;p$(1, TO 4);AT 7,
    10;p$(1,5 TO 6);AT 10,10;p$(4, TO 4);
    AT 11,10;p$(4,5 TO 6);AT 14,10;p$(7,
     TO 4);AT 15,10;p$(7,5 TO 6)
1105 BEEP .05,-10
```

```
1110 PRINT AT 6,16;p$(2, TO 4);AT 7,16;p$(2,5
      TO 6);AT 10,16;p$(5, TO 4);AT 11,16;p$(
     5,5 TO 6);AT 14,16;p$(8, TO 4);AT 15,16;
     p$(8,5 TO 6)
1115 BEEP .5,0
1120 PRINT AT 6,22;p$(3, TO 4);AT 7,22;p$(3,5
      TO 6);AT 10,22;p$(6, TO 4);AT 11,22;p$(
     6,5 TO 6);AT 14,22;p$(9, TO 4);AT 15,22;
     p$(9,5 TO 6)
1125 BEEP .05,10
1126 INK 3: PLOT 100,87: DRAW 20,0: PLOT 150,
     87: DRAW 20,0: INK 6
1130 RETURN
2510 IF f>8 THEN  FOR f=1 TO f: BEEP .02,10:
      LET m=m+1: PRINT AT 0,0;m+1;"crediti":
      NEXT f: PAUSE 0: GO SUB 9900: RETURN
2515 PRINT AT 2,6;"GAMBLE"
2520 PRINT AT 3,0; BRIGHT 1; FLASH 1;"16"'''
     8"'" 4"'" 2"'" 0"
2530 LET y=7-(f/4): BEEP .05,y: PRINT AT y,3;
     "O": LET l$=INKEY$
2531 IF l$="" THEN  PRINT AT y,3;" ": GO TO 2
     540
2532 IF l$="c" THEN  GO TO 190
2535 BEEP .5,-10: LET f=0: PRINT AT 8,1;
      FLASH 1;"0": PRINT AT y,3;" "
2536 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 2536
2537 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"Purtroppo hai pe
     rso. Ritenta...": GO TO 180
2540 BEEP .05,f*2: PRINT AT 7-f/2,3;"↑":
      LET l$=INKEY$
2550 IF l$="" THEN  PRINT AT 7-f/2,3;" ":
      GO TO 2530
2555 IF l$="c" THEN  GO TO 190
2560 LET f=f*2: IF f=16 THEN  GO TO 9600
2565 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"Hai vinto... Pro
     va ancora.          "
2570 BEEP .5,10: GO TO 2530
3000 CLS : FOR f=10 TO 30: BEEP .02,f: NEXT f
     : LET k$="NUDGE": FOR f=1 TO 5: PRINT
     AT 10+RND*5-2.5,f*5;k$(f): BEEP .1,RND*3
     0: NEXT f
```

```
3010 PRINT AT 0,10;"123456789"
3015 PRINT AT 20,3;"premi un tasto per fermar
     e";AT 21,5;"il contatore di NUDGE"
3020 LET n=INT (RND*9)+1: PRINT AT 1,n+9;"↑":
      BEEP .01,n: IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 3040
3030 PRINT AT 1,n+9;" ": GO TO 3020
3040 PRINT ''"Hai ";n;" NUDGE.";AT 19,0;"Usa
     "; FLASH 1;"j,k,l"; FLASH 0;" per muover
     e le ruote"'"1,2 e 3 in giu, e CAPS SHIF
     T "' FLASH 1;"J,K,L"; FLASH 0;" per muov
     erle in su.    "
3041 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 3041
3042 IF INKEY$="" THEN  GO TO 3042
3043 CLS : GO SUB 1000
3050 PRINT AT 0,0;"Premi "; FLASH 1;"s";
      FLASH 0;" quando sarai stanco.";AT 18,0
     ;"Ora avrai un numero "; FLASH 1;"INFINI
     TO"; FLASH 0;" di"'"NUDGE, ma non vincer
     ai nulla."
3060 LET l$=INKEY$: IF l$="" THEN  GO TO 3060

3065 IF l$="s" THEN  CLS : PRINT '''''"Adesso
      prova a caricare"''"il vero gioco...":
      LOAD ""
3070 LET a=a-(l$="j")+(l$="J"): LET b=b-(l$="
     k")+(l$="K"): LET c=c-(l$="l")+(l$="L"):
      IF a=21 THEN  LET a=1
3080 IF a=0 THEN  LET a=20
3081 IF b=0 THEN  LET b=20
3082 IF b=21 THEN  LET b=1
3083 IF c=0 THEN  LET c=20
3084 IF c=21 THEN  LET c=1
3085 GO SUB 1000
3090 GO TO 3050
9600 CLS : CIRCLE 128,80,60: CIRCLE 128,80,5:
      CIRCLE 98,110,10: CIRCLE 160,110,10
9610 PLOT 90,50: DRAW 66,0,-.8
9620 PRINT AT 1,0;"Vuoi proprio prendermi 16
     crediti?..."
9740 PAUSE 0: GO TO 190
```

"SLOT 3"

```
  6 RANDOMIZE
 15 POKE 23606,208: POKE 23607,91
 16 POKE 23675,208: POKE 23676,95
 17 DIM g$(5,2): LET g$(1)=CHR$ 16+CHR$ 6:
     LET g$(2)=CHR$ 16+CHR$ 7: LET g$(3)=
    CHR$ 16+CHR$ 5: LET g$(4)=CHR$ 16+CHR$ 2
    : LET g$(5)=CHR$ 16+CHR$ 4
 21 BORDER 0: INK 6: PAPER 0: CLS
 22 LET o$="
    "
 25 LET w$="                "
 26 DIM f$(8,6): LET f$(1)=g$(1)+"MNOP":
     LET f$(2)=g$(2)+"QRST": LET f$(3)=g$(1)
    +"{|}~": LET f$(4)=g$(2)+"ABCD": LET f$(
    5)=g$(1)+"EFGH": LET f$(6)=g$(5)+"IJKL":
     LET f$(7)=g$(4)+"U!""#": LET f$(8)=g$(1
    )+"$%&'"
 27 DIM p$(9,6)
 30 LET a$="12367536543536576358": LET c$="7
    52673756873154767 85": LET b$="7182481685
    4813487148"
 31 LET m=20: LET go=0
 32 LET nu=0
 40 LET a=INT (RND*20)+1: LET b=INT (RND*20)
    +1: LET c=INT (RND*20)+1
 41 LET go=go+1: LET m=m-1: IF m<=-1 THEN
     GO TO 9500
 45 GO SUB 1000: GO SUB 2000
 55 IF RND>.92 AND nu=0 AND f=0 THEN
     GO TO 3000
 56 IF RND<.25 AND m>0 THEN  GO TO 900
 58 LET nu=0
 60 PAUSE 0: CLS : GO TO 40
900 FLASH 1: PRINT AT 17,10;"HOLD"
905 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 905
910 IF INKEY$="n" THEN  BEEP .05,0: LET a=
    INT (RND*20)+1: PRINT AT 17,10;"    ":
     GO TO 917
911 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 915
```

```
 913 GO TO 910
 915 BEEP .1,10: PRINT AT 17,10;"O.K."
 917 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 917
 918 PRINT AT 17,16;"HOLD"
 920 IF INKEY$="n" THEN  BEEP .05,0: LET b=
     INT (RND*20)+1: PRINT AT 17,16;"    ":
      GO TO 927
 921 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 925
 922 GO TO 920
 925 BEEP .1,10: PRINT AT 17,16;"O.K."
 927 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 927
 929 PRINT AT 17,22;"HOLD"
 930 IF INKEY$="n" THEN  BEEP .05,0: LET b=
     INT (RND*20)+1: PRINT AT 17,22;"    ":
      GO TO 980
 935 IF INKEY$="s" THEN  GO TO 940
 936 GO TO 930
 940 BEEP .1,10: PRINT AT 17,22;"O.K."
 980 FLASH 0: PRINT AT 17,0;o$
 982 LET m=m-1: LET go=go+1
 985 GO SUB 1000: GO SUB 2000
 986 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 986
 987 PAUSE 0
 990 GO TO 55
1000 LET w$(4)=a$(a): LET w$(5)=b$(b): LET w$
     (6)=c$(c)
1010 IF a=20 THEN  LET w$(7)="1": LET w$(1)="
     5": GO TO 1030
1020 IF a=1 THEN  LET w$(1)="8": LET w$(7)="2
     ": GO TO 1030
1022 LET w$(1)=a$(a-1): LET w$(7)=a$(a+1)
1030 IF b=20 THEN  LET w$(8)="7": LET w$(2)="
     4": GO TO 1050
1040 IF b=1 THEN  LET w$(2)="8": LET w$(8)="1
     ": GO TO 1050
1045 LET w$(2)=b$(b-1): LET w$(8)=b$(b+1)
1050 IF c=20 THEN  LET w$(9)="7": LET w$(3)="
     8": GO TO 1100
1060 IF c=1 THEN  LET w$(3)="5": LET w$(9)="5
     ": GO TO 1100
1070 LET w$(3)=c$(c-1): LET w$(9)=c$(c+1)
```

```
1100 FOR w=1 TO 9: LET p$(w)=f$(VAL w$(w)):
      NEXT w: PRINT AT 6,10;p$(1, TO 4);AT 7,
     10;p$(1,5 TO 6);AT 10,10;p$(4, TO 4);
     AT 11,10;p$(4,5 TO 6);AT 14,10;p$(7,
      TO 4);AT 15,10;p$(7,5 TO 6)
1105 BEEP .05,-10
1110 PRINT AT 6,16;p$(2, TO 4);AT 7,16;p$(2,5
      TO 6);AT 10,16;p$(5, TO 4);AT 11,16;p$(
     5,5 TO 6);AT 14,16;p$(8, TO 4);AT 15,16;
     p$(8,5 TO 6)
1115 BEEP .5,0
1120 PRINT AT 6,22;p$(3, TO 4);AT 7,22;p$(3,5
      TO 6);AT 10,22;p$(6, TO 4);AT 11,22;p$(
     6,5 TO 6);AT 14,22;p$(9, TO 4);AT 15,22;
     p$(9,5 TO 6)
1125 BEEP .05,10
1126 INK 3: BRIGHT 1: PLOT 100,87: DRAW 20,0:
      PLOT 150,87: DRAW 20,0: INK 6: BRIGHT 0

1127 PRINT AT 0,0;m;" crediti"
1130 RETURN
2000 LET f=0: IF w$(4)=w$(5) THEN  GO TO 2100

2010 IF w$(1)<>"2" AND w$(4)<>"2" AND w$(
     7)<>"2" THEN  RETURN
2020 IF w$(2)<>"2" AND w$(5)<>"2" AND w$(
     8)<>"2" THEN  RETURN
2030 IF w$(3)="2" AND w$(6)="2" OR w$(9)="2"
      THEN  LET f=10: GO TO 2500
2045 LET f=2
2050 GO TO 2500
2100 IF w$(4)=w$(6) THEN  GO TO 2130
2105 IF w$(4)="2" THEN  IF w$(3)="2" OR w$(9)
     ="2" THEN  LET f=10: GO TO 2500
2110 LET f=2: GO TO 2500
2130 LET z$=w$(4): IF z$="8" OR z$="7" OR z$=
     "6" THEN  LET f=4
2140 IF z$="5" THEN  LET f=8
2150 IF z$="3" OR z$="2" THEN  LET f=10
2160 IF z$="1" OR z$="4" THEN  FOR i=-10 TO 2
     0: BEEP .02,i: BEEP .02,-i: NEXT i:
      LET f=20
```

```
2500 PRINT AT 20,0;"Congratulazioni...";AT 21
     ,0;"hai vinto ";f;" crediti.         "
2510 IF f>8 THEN  FOR f=1 TO f: BEEP .02,10:
      LET m=m+1: PRINT AT 0,0;m+1;"crediti":
      NEXT f: PAUSE 0: GO SUB 9900: RETURN
2515 PRINT AT 2,6;"GAMBLE"
2520 PRINT AT 3,0; BRIGHT 1; FLASH 1;"16"'''"
     8"'" 4"'" 2"'" 0"
2530 LET y=7-(f/4): BEEP .05,y: PRINT AT y,3;
     "O": LET l$=INKEY$
2531 IF l$="" THEN  PRINT AT y,3;" ": GO TO 2
     540
2532 IF l$="c" THEN  GO TO 2600
2535 LET nu=1: BEEP .5,-10: LET f=0: PRINT
     AT 8,1; FLASH 1;"0": PRINT AT y,3;" "
2536 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 2536
2537 PAUSE 0: GO SUB 9900: RETURN
2540 BEEP .05,f*2: PRINT AT 7-f/2,3;"↑":
      LET l$=INKEY$
2550 IF l$="" THEN  PRINT AT 7-f/2,3;" ":
      GO TO 2530
2555 IF l$="c" THEN  GO TO 2600
2560 LET f=f*2: IF f=16 THEN  GO TO 9600
2565 PRINT AT 19,0;"Congratulazioni...";AT 20
     ,0;"puoi vincere ";f;" crediti se";AT 21
     ,0;"ritiri adesso la vincita.         "
2570 BEEP .5,10: GO TO 2530
2600 FOR f=1 TO f: PRINT AT 0,0;m+1;" crediti
     ": LET m=m+1: BEEP .05,10: NEXT f
2605 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 2605
2606 PAUSE 0
2607 GO SUB 9990
2610 RETURN
3000 LET nu=0: CLS : FOR f=10 TO 30: BEEP .02
     ,f: NEXT f: LET k$="NUDGE": FOR f=1 TO 5
     : PRINT AT 10+RND*5-2.5,f*5;k$(f):
      BEEP .1,RND*30: NEXT f
3010 PRINT AT 0,10;"123456789"
3015 PRINT AT 20,3;"premi un tasto per fermar
     e";AT 21,5;"il contatore di NUDGE"
3020 LET n=INT (RND*9)+1: PRINT AT 1,n+9;"↑":
      BEEP .01,n: IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 3040
```

```
3030 PRINT AT 1,n+9;" ": GO TO 3020
3040 PAUSE 0: CLS : GO SUB 1000
3050 PRINT AT 21,6;"Hai ";n;" NUDGE."
3060 LET l$=INKEY$: IF l$="" THEN  GO TO 3060

3070 LET a=a-(l$="j")+(l$="J"): LET b=b-(l$="
     k")+(l$="K"): LET c=c-(l$="l")+(l$="L"):
      IF a=21 THEN  LET a=1
3080 IF a=0 THEN  LET a=20
3081 IF b=0 THEN  LET b=20
3082 IF b=21 THEN  LET b=1
3083 IF c=0 THEN  LET c=20
3084 IF c=21 THEN  LET c=1
3085 GO SUB 1000: GO SUB 2000: LET n=n-1:
      IF n=0 THEN  GO TO 60
3087 IF f<>0 OR nu=1 THEN  LET f=0: GO TO 6
     0
3090 GO TO 3050
9500 CLS : PRINT  FLASH 1;AT 11,5;"!!!!!!!!!!
     !!!!!!!!!!!";AT 13,6;"    Hai finito
      ";AT 15,6;" i tuoi crediti... ";AT 17,5
     ;"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
9555 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9555
9580 PAUSE 0: CLEAR : RUN 17
9600 CLS : CIRCLE 128,80,60: CIRCLE 128,80,5:
      CIRCLE 98,110,10: CIRCLE 160,110,10
9610 PLOT 90,50: DRAW 66,0,-.8
9620 PRINT AT 1,0;"Vuoi proprio prendermi 16
     crediti?..."
9630 PRINT AT 21,0;"Bene, ora vedremo...
             "
9640 FOR f=1 TO f: PRINT AT 0,0;m+1;" crediti
     ": BEEP .05,10: LET m=m+1: NEXT f:
      PAUSE 50: CLS : GO SUB 1000: RETURN
9990 PRINT AT 19,0;o$;AT 20,0;o$;AT 21,0;o$:
      RETURN
```

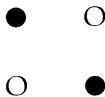
OTHELLO

```
                      1  2  3  4  5  6  7  8

                   A  .  .  .  .  .  .  .  .
GIOCATORE          B  .  .  .  .  .  .  .  .
    ROSSO          C  .  .  .  .  .  .  .  .
MOSSA: F4          D  .  .  .  ■  ■  .  .  .
ULTIMA             E  .  .  .  ■  ■  .  .  .
    MOSSA          F  .  .  .  ■  .  .  .  .
                   G  .  .  .  .  .  .  .  .
                   H  .  .  .  .  .  .  .  .
```

DESCRIZIONE

In questa versione del classico gioco inventato in estremo oriente, dovrete sfidare il computer. Scopo del gioco è terminare la parita con più pezzi del vostro colore sulla scacchiera rispetto all'avversario. Si inizia con la creazione sullo schermo della griglia 8 x 8, in cui vengono posti, in posizione centrale, due pezzi vostri e due

dell'avversario, scondo lo schema che vedete qui sotto.

Entrambi i giocatori, a turno, aggiungono un pezzo sulla scacchiera, intrappolando uno o più pezzi avversari. Questi vengono voltati, divenendo così del colore opposto. Il gioco prosegue in questo modo finchè tutte le 64 caselle non sono occupate. Se, in qualsiasi momento, un giocatore non è in grado di fare una mossa che gli permetta di catturare un pezzo avversario, dovrà passare la mano all'avversario.

IL PROGRAMMA

Purtroppo questo programma non riesce ad essere contenuto dal 16 Kbyte. E' invece adatto al 48 Kbyte, dove avanza un sacco di spazio. L'introduzione non dovrebbe dare problemi, essendo il programma molto povero di caratteri grafici; la maggioranza delle linee contiene infatti le funzioni matematiche necessarie al computer per valutare quale sia la mossa migliore.

ISTRUZIONI

Una volta che il programma sia stato caricato da cassetta, date CAPS LOCK seguito da RUN. A questo punto vi verrà chiesto di specificare se volete giocare contro un'altra persona, usando il computer come scacchiera ed arbitro, o proprio contro il computer. Dovrete infine scrivere il vostro nome. Il computer costruirà ora la scacchiera e vi offrirà gentilmente la prima mossa. Le mosse vanno indicate usando una lettera per la riga, ed un numero per la colonna della casella in cui volete mettere il vostro pezzo, es. F4 o B2.

NOTA

Se, in qualsiasi momento, non siete in grado di muovere, dovete dare I9. Questo vale anche per la fine della partita, quando la scacchiera è piena, ed all'inizio se volete che sia il computer a fare la prima mossa.

```
1 LET k=0
2 LET mossa=0
3 DIM a(10,10)
4 LET a(5,5)=-1
5 LET a(6,6)=-1
```

```
  6 LET a(5,6)=1
  7 LET a(6,5)=1
  8 LET c=0
  9 DIM w(10,10)
 10 LET a$=""
 11 FOR i=1 TO 10
 12 LET w(i,1)=-8
 13 LET w(i,10)=-8
 14 LET w(1,i)=-8
 15 LET w(10,i)=-8
 16 NEXT i
 17 LET qq=0
 18 LET jj=0
 19 LET fine=0
 25 IF k=0 THEN  GO SUB 9000
 30 GO SUB 1000
190 LET mossa=mossa+1: PRINT AT 21,0;"
                                    "
191 IF fine>1 THEN  GO TO 7997
192 IF mossa/2=INT (mossa/2) THEN  GO TO 195

193 PRINT AT 8,4;"ROSSO"
194 GO TO 196
195 PRINT AT 8,4;"BLU  "
196 PRINT AT 10,8;"  "
197 IF c<>0 THEN  PRINT AT 13,8;a$
198 LET c=0
199 IF mossa/2=INT (mossa/2) AND pl=1 THEN
     GO TO 4000
201 INPUT  LINE a$
203 LET i=CODE a$(1)-64
204 LET j=VAL a$(2)
206 LET i=i+1
207 LET j=j+1
208 PRINT AT 10,8;a$
213 IF mossa/2=INT (mossa/2) AND pl=1 THEN
     GO TO 4000
215 GO TO 1999
216 LET a(i,j)=-1
217 IF mossa/2=INT (mossa/2) THEN  LET a(i,j
    )=1
219 GO SUB 1000
```

```
 240 GO TO 190
1001 FOR f=4 TO 18 STEP 2
1002 FOR g=15 TO 29 STEP 2
1003 IF a(f/2,(g-11)/2)=1 THEN  PRINT AT f,g;
      INK 1;"{SG8}"
1009 IF a(f/2,(g-11)/2)=-1 THEN  PRINT AT f,g
     ; INK 2;"{SG8}"
1011 IF a(f/2,(g-11)/2)=0 THEN  PRINT AT f,g;
     "."
1013 NEXT g
1014 NEXT f
1015 RETURN
1999 LET max=-2
2000 IF a(i,j)=0 THEN  GO TO 2011
2002 FOR f=1 TO 3
2003 PRINT AT 0,0;"MOSSA NON CONSENTITA"
2004 FOR o=0 TO 10
2005 NEXT o
2006 PRINT AT 0,0;"
          "
2007 FOR o=0 TO 10
2008 NEXT o
2009 NEXT f
2010 GO TO 191
2014 PRINT AT 21,5;"                         "
2016 LET aa=-1
2018 IF mossa/2=INT (mossa/2) THEN  LET bb=-1

2019 IF mossa/2=INT (mossa/2) THEN  LET aa=1
2020 FOR l=j+1 TO 10
2023 IF a(i,l)=0 THEN  GO TO 2040
2024 IF a(i,l)=aa THEN  GO TO 2027
2026 NEXT l
2027 IF l=j+1 THEN  GO TO 2040
2028 FOR m=j+1 TO l-1
2030 LET a(i,m)=aa
2032 NEXT m
2036 LET c=c+1
2040 FOR l=j-1 TO 1 STEP -1
2042 IF a(i,l)=0 THEN  GO TO 2060
2044 IF a(i,l)=aa THEN  GO TO 2047
2046 NEXT l
```

```
2047 IF l=j-1 THEN  GO TO 2060
2048 FOR m=j-1 TO l+1 STEP -1
2050 LET a(i,m)=aa
2052 NEXT m
2053 LET c=c+1
2060 FOR l=i+1 TO 10
2062 IF a(l,j)=0 THEN  GO TO 2080
2064 IF a(l,j)=aa THEN  GO TO 2067
2066 NEXT l
2067 IF l=i+1 THEN  GO TO 2080
2068 FOR m=i+1 TO l-1
2070 LET a(m,j)=aa
2072 NEXT m
2073 LET c=c+13
2080 FOR l=i-1 TO 1 STEP -1
2082 IF a(l,j)=0 THEN  GO TO 2100
2084 IF a(l,j)=aa THEN  GO TO 2087
2086 NEXT l
2087 IF l=i-1 THEN  GO TO 2100
2088 FOR m=i-1 TO l+1 STEP -1
2090 LET a(m,j)=aa
2092 NEXT m
2093 LET c=c+1
2100 REM *DIAGONALI*
2101 LET z=1
2102 LET m=j+z
2103 LET fine=fine+1
2104 LET l=i-z
2105 IF j<10 AND i<10 THEN  LET fine=0
2106 IF l=1 OR m=10 THEN  GO TO 2120
2107 IF j=10 OR i=10 THEN  GO TO 4500
2108 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 2120
2109 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 2112
2110 LET z=z+1
2111 GO TO 2102
2112 IF z=1 THEN  GO TO 2120
2113 FOR v=1 TO z-1
2114 LET l=i-v
2115 LET m=j+v
2116 LET a(l,m)=aa
2117 NEXT v
2118 LET c=c+1
```

```
2120 REM *DIAGONALE SEGUENTE*
2121 LET z=1
2124 LET l=i+z
2125 LET m=j-z
2126 IF l=10 OR m=1 THEN  GO TO 2140
2128 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 2140
2130 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 2133
2131 LET z=z+1
2132 GO TO 2124
2133 IF z=1 THEN  GO TO 2140
2134 FOR v=1 TO z-1
2135 LET l=i+v
2136 LET m=j-v
2137 LET a(l,m)=aa
2138 NEXT v
2139 LET c=c+1
2140 LET z=1
2141 LET l=i+z
2142 LET m=j+z
2143 IF l=10 OR m=10 THEN  GO TO 2160
2144 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 2160
2145 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 2148
2146 LET z=z+1
2147 GO TO 2141
2148 IF z=1 THEN  GO TO 2160
2149 FOR v=1 TO z-1
2150 LET l=i+v
2151 LET m=j+v
2152 LET a(l,m)=aa
2153 NEXT v
2154 LET c=c+1
2160 LET z=1
2161 LET l=i-z
2162 LET m=j-z
2163 IF l=1 OR m=1 THEN  GO TO 2180
2164 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 2180
2170 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 2173
2171 LET z=z+1
2172 GO TO 2161
2173 IF z=1 THEN  GO TO 2180
2174 FOR v=1 TO z-1
2175 LET l=i-v
```

```
2176 LET m=j-v
2177 LET a(1,m)=aa
2178 NEXT v
2179 LET c=c+1
2180 REM *FINE SEQUENZA*
2191 IF c=0 THEN  GO TO 2001
2200 GO TO 216
4000 LET max=-6
4011 PRINT AT 21,1;"A T T E N D E R E    P R
     E G O"
4012 FOR t=1 TO 25
4013 NEXT t
4016 GO TO 5000
4501 FOR f=1 TO 3
4502 PRINT AT 0,0;"NON E' POSSIBILE ALCUNA MO
     SSA"
4503 FOR g=1 TO 18
4504 NEXT g
4505 PRINT AT 0,0;"
       "
4506 NEXT f
4507 GO TO 190
5000 FOR i=2 TO 9
5001 FOR j=2 TO 9
5002 LET w(i,j)=0
5003 NEXT j
5004 NEXT i
5007 LET aa=1
5008 LET bb=-1
5009 FOR i=2 TO 9
5010 FOR j=2 TO 9
5015 IF a(i,j)=0 THEN  GO TO 5024
5020 LET w(i,j)=-8
5023 GO TO 5025
5024 GO SUB 5100
5025 NEXT j
5030 NEXT i
5035 FOR i=2 TO 9
5040 FOR j=2 TO 9
5050 IF w(i,j)=max THEN  GO TO 5059
5054 NEXT j
5058 NEXT i
```

```
5059 PRINT AT 10,8;CHR$ (i+63);j-1
5060 LET a$=CHR$ (i+63)+STR$ (j-1)
5080 GO TO 2020
5100 FOR l=-1 TO 1
5110 FOR m=-1 TO 1
5115 IF a(i+l,j+m)=bb THEN  GO TO 5130
5120 NEXT m
5125 NEXT l
5126 LET w(i,j)=-4
5127 RETURN
6020 FOR l=j+1 TO 10
6022 IF a(i,l)=0 THEN  GO TO 6040
6024 IF a(i,l)=aa THEN  GO TO 6027
6026 NEXT l
6027 IF l=j+1 THEN  GO TO 6040
6028 FOR m=j+1 TO l-1
6032 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6036 NEXT m
6040 FOR l=j-1 TO 1 STEP -1
6042 IF a(i,l)=0 THEN  GO TO 6060
6044 IF a(i,l)=aa THEN  GO TO 6047
6046 NEXT l
6047 IF l=j-1 THEN  GO TO 6060
6048 FOR m=j-1 TO l+1 STEP -1
6050 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6052 NEXT m
6060 FOR l=i+1 TO 10
6062 IF a(l,j)=0 THEN  GO TO 6080
6064 IF a(l,j)=aa THEN  GO TO 6067
6066 NEXT l
6067 IF l=i+1 THEN  GO TO 6080
6068 FOR m=i+1 TO l-1
6070 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6072 NEXT m
6080 FOR l=i-1 TO 1 STEP -1
6082 IF a(l,j)=0 THEN  GO TO 6100
6084 IF a(l,j)=aa THEN  GO TO 6087
6086 NEXT l
6087 IF l=i-1 THEN  GO TO 6100
6088 FOR m=i-1 TO l+1 STEP -1
6090 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6092 NEXT m
```

```
6100 LET z=1
6102 LET m=j+z
6104 LET l=i-z
6106 IF l=1 OR m=10 THEN  GO TO 6120
6108 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 6120
6109 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 6112
6110 LET z=z+1
6111 GO TO 6102
6112 IF z=1 THEN  GO TO 6120
6113 FOR v=1 TO z-1
6114 LET l=i-v
6115 LET m=j+v
6116 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6117 NEXT v
6120 LET z=1
6124 LET l=i+z
6125 LET m=j-z
6126 IF l=10 OR m=1 THEN  GO TO 6140
6128 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 6140
6129 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 6132
6130 LET z=z+1
6131 GO TO 6124
6132 IF z=1 THEN  GO TO 6140
6133 FOR v=1 TO z-1
6134 LET l=i+v
6135 LET m=j-v
6136 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6137 NEXT v
6140 LET z=1
6144 LET l=i+z
6145 LET m=j+z
6146 IF l=10 OR m=10 THEN  GO TO 6160
6148 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 6160
6149 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 6152
6150 LET z=z+1
6151 GO TO 6144
6152 IF z=1 THEN  GO TO 6160
6153 FOR v=1 TO z-1
6154 LET l=i+v
6155 LET m=j+v
6156 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6157 NEXT v
```

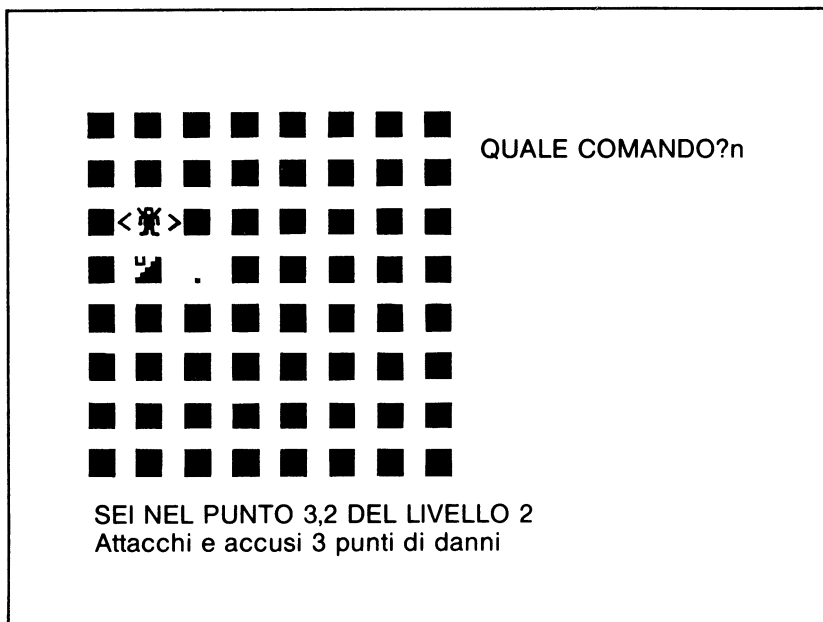
```
6160 LET z=1
6164 LET l=i-z
6165 LET m=j-z
6166 IF l=1 OR m=1 THEN  GO TO 6178
6168 IF a(l,m)=0 THEN  GO TO 6178
6169 IF a(l,m)=aa THEN  GO TO 6172
6170 LET z=z+1
6171 GO TO 6164
6172 IF z=1 THEN  GO TO 6178
6173 FOR v=1 TO z-1
6174 LET l=i-v
6175 LET m=j-v
6176 LET w(i,j)=w(i,j)+1
6177 NEXT v
6178 IF w(i,j)=0 THEN  LET w(i,j)=-8
6179 IF w(i,j)=-8 THEN  RETURN
6180 IF i=j=2 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+4
6182 IF i=j=9 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+4
6184 IF i=2 AND j=9 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+4

6186 IF i=9 AND j=2 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+4

6188 IF i=2 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+2
6190 IF i=9 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+2
6191 IF j=2 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+2
6192 IF j=9 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)+2
6193 IF i=3 OR i=8 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)-2
6194 IF j=3 OR j=8 THEN  LET w(i,j)=w(i,j)-2
6200 IF w(i,j)>max THEN  LET max=w(i,j)
6202 RETURN
7000 FOR x=29 TO 60
7004 NEXT x
7005 FOR y=4 TO 37
7008 NEXT y
7009 PRINT AT 2,15;"1 2 3 4 5 6 7 8"
7010 LET l=2
7011 FOR k=65 TO 72
7012 LET l=l+2
7013 PRINT AT l,12;CHR$ k
7014 NEXT k
7015 FOR x=1 TO 18
7018 NEXT x
```

```
7019 FOR y=12 TO 33
7022 NEXT y
7023 PRINT AT 6,1;"GIOCATORE"
7024 PRINT AT 10,1;"MOSSA:"
7025 PRINT AT 12,1;"ULTIMA";AT 13,1;"MOSSA:"
7027 RETURN
7998 FOR h=2 TO 9
7999 FOR g=2 TO 9
8000 PRINT AT 21,0;" ATTENDERE  PER  IL  RISU
     LTATO "
8001 IF a(h,g)=1 THEN  LET jj=jj+1
8002 IF a(h,g)=-1 THEN  LET qq=qq+1
8003 PRINT AT 21,0;"
           "
8004 NEXT g
8005 NEXT h
8006 CLS
8007 IF jj>qq THEN  PRINT n$;" HA VINTO, ";jj
     ;" A ";qq
8008 IF qq>jj THEN  PRINT m$;" HA VINTO, ";qq
     ;" A ";jj
8009 IF qq=jj THEN  PRINT "PARTITA PARI"
8010 PRINT AT 2,4;"UN'ALTRA PARTITA? (s/n)"
8011 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 8011
8012 PAUSE 0
8013 LET fine=0
8014 IF INKEY$<>"s" THEN  STOP
8015 GO SUB 9040
8020 LET k=1
8021 GO TO 2
9001 FOR g=0 TO 21 STEP 2
9002 PRINT AT g,5;"O T H E L L O"
9003 NEXT g
9004 FOR g=21 TO 0 STEP -2
9005 PRINT AT g,10;"O T H E L L O"
9006 NEXT g
9011 FOR f=1 TO 20
9012 NEXT f
9020 LET k=0
9021 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9021
9022 PAUSE 0
9049 CLS
```

```
9050 PRINT "NUMERO DI GIOCATORI:"''"1 (contro
      il computer) o 2"
9051 LET a$=INKEY$
9052 IF a$<"1" OR a$>"2" THEN  GO TO 9051
9053 LET pl=VAL a$
9054 IF pl=2 THEN  GO TO 9060
9056 INPUT "IL TUO NOME?", LINE m$
9057 LET n$="IL COMPUTER"
9058 GO TO 9100
9060 INPUT "NOME DEL GIOCATORE 1:"'' LINE m$'
     '"NOME DEL GIOCATORE 2:"'' LINE n$
9100 CLS
9110 GO SUB 7000
9120 RETURN
```

CRIPTA DELLA MORTE

DESCRIZIONE

Siete un avventuriero nella cripta della morte, in cerca della Sfera Magica che dovrete riportare al Signore della Luce, cui è stata rubata. Numerosi pericoli vi minacciano, negli otto livelli di celle scure, fredde e umide; di quanti prima di voi hanno tentato questa impresa, nessuno è tornato per raccontarla. Sarete voi i primi ad avere ragione dei temibili mostri e delle infide condizioni della cripta,

riemergendo sani e salvi?
Nel labirinto di celle troverete molte cose che potranno condizionare la vostra avventura. Alcune di queste rappresentano unicamente un pericolo mentre altre, se usate abilmente, possono rivelarsi utili. Qui sotto ne trovate un elenco.

TESORI Vi sono dieci tesori da trovare, l'ultimo dei quali è la verga d'oro che vi conferirà la capacità di teletrasportarvi dovunque all'interno della cripta.

SFERE Vi saranno estremamente utili, poichè potrete guardarvi dentro nella speranza di ottenere informazioni circa la posizione della Sfera Magica. Tenete presente, comunque, che ogni sguardo in una sfera vi costerà un punto di abilità.

VENDITORI Parecchi venditori vagano per la cripta, e saranno felicissimi di acquistare i vostri tesori o di vendervi pozioni di tutti i tipi.

MOSTRI Molti tipi diversi di mostri si nascondono nelle profondità della cripta. Potrete attaccarli o ritirarvi. Uccidere un mostro è il modo migliore per ottenere l'oro, necessario per trattare con i venditori.

SCRIGNI Potete aprirli... se osate!

LIBRI Anch'essi possono venire aperti, se lo desiderate.

VORTICI Se capitate in un vortice, sarete proiettati in un luogo a caso all'interno della cripta.

TOMBINI Mettere i piedi su di un tombino vi farà cadere al livello inferiore della cripta.
Buona caccia, e buona fortuna: ne avrete bisogno!

IL PROGRAMMA

Sebbene diviso in due programmi separati non entra nel 16 Kbyte, per il grande spazio di memoria occupato dalla mappa della cripta.

CRIPTA 1
Questo programma contiene le linee che definiscono i caratteri grafici necessari al programma principale. Va introdotto e quindi salvato con il nome "cripta 1".

CRIPTA 2
E' il programma principale; contiene un numero notevole di caratteri grafici,

chiaramente segnati nel listato, che andranno introdotti con molta cura. Una volta completo, il programma andrà salvato su cassetta con il nome "cripta 2".

ISTRUZIONI

Caricate da cassetta "cripta 1", e quindi date RUN. Completate le elaborazioni di questo primo programma, "cripta 2" verrà caricato auomaticamente, ed il gioco inizierà. Durante la vostra esplorazione nelle profondità avrete a disposizione due tipi di aiuto:

SITUAZIONE Se la vostra forza, abilità o intelligenza cadranno sotto il livello zero, perirete immediatamente. E' quindi essenziale tenere sotto costante controllo questi parametri. Il tasto A, premuto in qualsiasi momento in cui non stiate fronteggiando un mostro, vi darà un quadro completo della situazine.

TORCE Usando questo comando provocherete l'illuminazione delle celle intorno a voi. Non vi sarà comunque possibile utilizzare questo tipo di aiuto quando sarete sul limite di un livello; inoltre, essendo il numero delle torce limitato, dovrete usarle con parsimonia.

CONTROLLI

N per muovervi verso nord.
S per muovervi verso sud.
O per muovervi verso ovest.
E per muovervi verso est.
U per salire delle scale.
T per teletrasportarvi, se possedete la verga d'oro.
G per guardare in una sfera.
C per contrattare con un venditore.
A per attaccare un mostro.
R per ritirarvi da un mostro.
V per aprire uno scrigno o un libro.
B per bere alla fonte.
A per ottenere le informazioni sulla vostra situazione.
F per dar fuoco ad una torcia.

CARATTERI GRAFICI

La tabella qui sotto vi dà una spiegazione dei simboli grafici usati nel gioco.

= libro
= scrigno
= entrata
= fiaccole
= oro
= venditore
= vortice
= mostro
= sfera
= fonte
= tombino
= tesoro
= scal

"CRIPTA 1"

```
 5 REM   programma              di definiz
   ione della grafica
10 FOR a=1 TO 14: READ a$: FOR b=0 TO 7:
    READ n: POKE USR a$+b,n: NEXT b: NEXT a

15 DATA "b",62,126,70,70,70,70,70,124
20 DATA "c",0,63,67,253,253,254,252,0
30 DATA "d",6,69,101,118,120,124,126,0
40 DATA "e",0,62,62,62,58,62,62,62
50 DATA "f",128,54,28,72,8,10,40,0
```

```
 60 DATA "g",0,60,126,0,60,126,0,0
 70 DATA "i",48,39,125,167,32,80,72,72
 80 DATA "k",127,128,158,161,165,153,129,126

 90 DATA "m",90,36,24,60,90,24,36,102
100 DATA "o",0,24,60,126,60,24,60,126
110 DATA "p",16,56,124,126,60,28,24,0
120 DATA "s",0,60,66,90,90,66,60,0
125 DATA "t",73,20,34,73,34,20,73,0
130 DATA "u",80,82,118,14,30,62,126,0
150 PRINT "Vuoi una copia su stampante"'"dei
     caratteri grafici del gioco?"'"(s/n)"
160 INPUT y$: IF y$(1)="s" THEN  GO TO 500
170 STOP
500 LPRINT "B=libro"
505 LPRINT
510 LPRINT "C=scrigno"
515 LPRINT
520 LPRINT "E=ingresso"
525 LPRINT
530 LPRINT "F=torcia"
535 LPRINT
540 LPRINT "G=oro"
545 LPRINT
550 LPRINT "I=venditore"
555 LPRINT
560 LPRINT "K=vortice"
565 LPRINT
570 LPRINT "M=mostro"
575 LPRINT
580 LPRINT "O=sfera"
585 LPRINT
590 LPRINT "P=fonte"
595 LPRINT
600 LPRINT "S=tombino"
605 LPRINT
610 LPRINT "T=tesoro"
615 LPRINT
620 LPRINT "U=scale"
630 STOP
```

"CRIPTA 2"

```
  4 BORDER 6: PAPER 7
  6 PRINT AT 10,8; FLASH 1; INVERSE 1; INK 1
    ;"INIZIALIZZAZIONE"
  7 LET ooz=0
 10 DIM a$(8,8,8)
 20 DIM c$(8,8,8)
 22 LET or=INT (RND*8)+1
 24 LET of=INT (RND*8)+1
 26 LET zot=INT (RND*8)+1
 30 LET x=1
 31 DIM p$(3,12)
 32 LET p$(1)="INTELLIGENZA"
 33 LET p$(2)="FORZA"
 34 LET p$(3)="ABILITA'"
 36 LET sfera=0: LET scrigno=0: LET libro=0:
     LET fonte=0: LET vend=0: LET scale=0
 40 LET y=4
 41 DIM m$(6,10)
 42 LET m$(1)="kobolo"
 43 LET m$(2)="dragone"
 44 LET m$(3)="lupo"
 45 LET m$(4)="licantropo"
 46 LET m$(5)="orco"
 47 LET m$(6)="ciclope"
 50 LET l=1
 51 DIM e(10)
 52 FOR t=1 TO 10
 53 LET e(t)=0
 54 NEXT t
 57 LET tatt=0
 60 LET ax=2
 70 LET ay=8
 80 LET f=INT (RND*20)+1
 90 LET gp=INT (RND*600)+200
110 LET armatura=0
120 LET arma=0
130 LET d=INT (RND*18)+1
137 LET r=1
```

```
140 LET i=INT (RND*18)+1
150 LET s=INT (RND*18)+1
160 DIM t$(10,20)
170 LET t$(1)="a bianca perla"
180 LET t$(2)=" rosso rubino"
190 LET t$(3)="o zaffiro blu"
200 LET t$(4)=" occhio di opale"
210 LET t$(5)=" verde smeraldo"
220 LET t$(6)="o splendente anello"
230 LET t$(7)=" brillante"
240 LET t$(8)="a moneta d'oro"
245 LET b$=".M.M.B.O.P.M.K.M.S.U.G.F.C.I."
260 LET t$(9)="a ambra dorata"
270 LET t$(10)="a verga d'oro"
280 FOR a=1 TO 8
290 FOR b=1 TO 8
300 FOR c=1 TO 8
310 LET dim=INT (RND*29)+1
320 LET a$(b,c,a)=b$(dim)
330 LET c$(b,c,a)="{SG8}"
340 NEXT c
350 NEXT b
360 NEXT a
363 LET a$(or,of,zot)="O"
364 LET a$(1,4,1)="E"
365 FOR t=1 TO 10
366 LET a$(INT (RND*8)+1,INT (RND*8)+1,INT (
    RND*8)+1)="T"
367 NEXT t
368 CLS
370 PRINT "La tua forza e' ";s
380 PRINT "La tua intelligenza e' ";i
390 PRINT "La tua abilita' e' ";d
400 PRINT
410 PRINT "Hai ancora ";f;" torce"
420 PRINT "Hai ancora ";gp;" pezzi d'oro"
430 PRINT
440 PRINT "premi un tasto per continuare"
445 PAUSE 0
460 CLS
470 PRINT "Puoi acquistare:"
480 PRINT "1) uno scudo (150 pezzi)"
```

```
490 PRINT "2) una cotta (100 pezzi)"
500 PRINT "3) un busto in cuoio (50 pezzi)"
530 PRINT
540 PRINT "scegli!"
550 INPUT scelta
555 GO SUB 560
557 GO TO 630
560 IF scelta=1 THEN  LET gp=gp-150
570 IF scelta=1 THEN  LET armatura=armatura+
    30
580 IF scelta=2 THEN  LET gp=gp-100
590 IF scelta=2 THEN  LET armatura=armatura+
    20
600 IF scelta=3 THEN  LET gp=gp-50
610 IF scelta=3 THEN  LET armatura=armatura+
    10
615 RETURN
630 CLS
635 PRINT "Ed ora le armi:"
640 PRINT
650 PRINT "1) una spada (150 pezzi)"
660 PRINT "2) un coltello (100 pezzi)"
670 PRINT "3) un randello (50 pezzi)"
680 PRINT
690 PRINT "scegli!"
700 INPUT scelta
710 GO SUB 560
720 CLS
722 GO SUB 730
725 GO SUB 740
727 GO TO 835
730 PRINT AT 18,0;"Sei nel punto ";x;",";y;"
     del livello ";l
735 RETURN
750 FOR r=1 TO 8
760 FOR u=1 TO 8
770 PRINT AT r*2,u*2;c$(r,u,l)
780 NEXT u
790 NEXT r
800 PRINT AT ax,ay-1;"<";AT ax,ay+1;">"
810 PRINT AT ax,ay;a$(x,y,l)
820 LET c$(x,y,l)=a$(x,y,l)
```

```
822 IF f<0 THEN  LET f=0
825 RETURN
830 GO SUB 730
832 RETURN
833 GO SUB 2100
835 GO TO 848
840 IF x=1 AND y=4 AND l=1 THEN  GO TO 4100
841 PRINT AT 19,0;"
                                        "


842 GO SUB 830
844 LET sfera=0: LET scrigno=0: LET libro=0:
     LET fonte=0: LET scale=0: LET vend=0
845 IF gp<0 THEN  LET gp=0
846 GO SUB 800
847 GO SUB 2100
848 PRINT AT 5,18;"Quale comando?"
849 IF s<1 OR i<1 OR d<1 THEN  GO TO 5000
850 PAUSE 0
851 LET z$=INKEY$
852 PRINT AT 19,0;"
            "
860 PRINT AT 7,23;z$
865 GO SUB 2000
870 IF z$="n" THEN  GO TO 1000
880 IF z$="s" THEN  GO TO 1100
890 IF z$="e" THEN  GO TO 1200
900 IF z$="o" THEN  GO TO 1300
910 IF z$="f" THEN  GO TO 1400
920 IF z$="t" THEN  GO TO 1600
940 IF z$="a" THEN  GO TO 7000
941 IF z$="g" THEN  GO TO 2340
942 IF z$="v" AND scrigno=1 THEN  GO TO 2709

943 IF z$="v" AND libro=1 THEN  GO TO 2815
944 IF z$="u" AND scale=1 THEN  GO TO 2930
945 IF z$="b" AND fonte=1 THEN  GO TO 3210
946 IF z$="c" AND vend=1 THEN  GO TO 3620
960 GO TO 840
1000 IF x=1 THEN  GO TO 1050
1010 LET ax=ax-2
1020 LET x=x-1
```

```
1040 GO TO 840
1050 LET ax=16
1060 LET x=8
1070 GO TO 840
1100 IF ax=16 THEN  GO TO 1150
1110 LET ax=ax+2
1120 LET x=x+1
1140 GO TO 840
1150 LET ax=2
1160 LET x=1
1170 GO TO 1140
1200 IF y=8 THEN  GO TO 1250
1210 LET ay=ay+2
1220 LET y=y+1
1240 GO TO 840
1250 LET ay=2
1260 LET y=1
1270 GO TO 1230
1300 IF ay=2 THEN  GO TO 1350
1310 LET ay=ay-2
1320 LET y=y-1
1340 GO TO 840
1350 LET ay=16
1360 LET y=8
1370 GO TO 1330
1400 IF f>0 THEN  GO TO 1432
1420 PRINT AT 19,0;"Non hai piu' torce!
           ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
1430 BEEP 2,7
1431 GO TO 840
1432 IF x=1 OR x=8 OR y=1 OR y=8 THEN
      GO TO 840
1440 PRINT AT ax-2,ay;a$(x-1,y,1)
1450 PRINT AT ax+2,ay;a$(x+1,y,1)
1460 PRINT AT ax,ay+2;a$(x,y+1,1)
1465 PRINT AT ax,ay-2;a$(x,y-1,1)
1470 PRINT AT ax-2,ay-2;a$(x-1,y-1,1)
1475 PRINT AT ax-2,ay+2;a$(x-1,y+1,1)
1477 PRINT AT ax+2,ay-2;a$(x+1,y-1,1)
1480 PRINT AT ax+2,ay+2;a$(x+1,y+1,1)
1490 LET f=f-1
1510 GO TO 840
```

```
1600 IF e(10)=10 THEN  GO TO 1640
1610 PRINT AT 19,0;"Non possiedi la verga d'o
     ro      ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
1620 PRINT AT 20,0;"e non puoi teletrasportar
     ti"
1625 PAUSE 0
1630 GO TO 840
1640 CLS
1650 PRINT "Dove vuoi teletrasportarti?"
1655 PRINT "coordinata x=";
1660 INPUT x
1662 PRINT x
1665 PRINT "coordinata y=";
1667 INPUT y
1670 PRINT y
1680 PRINT "livello=";
1682 INPUT l
1695 PRINT l
1696 LET ax=x*2
1697 LET ay=y*2
1698 GO TO 720
2000 PRINT AT ax,ay-1;" ";AT ax,ay+1;" "
2010 RETURN
2100 LET x$=a$(x,y,l)
2102 IF x$="O" AND x=or AND y=of AND l=zot
      THEN  GO TO 4000
2105 IF x$="E" THEN  GO TO 4100
2110 IF x$="O" THEN  GO TO 2300
2120 IF x$="G" THEN  GO TO 2500
2130 IF x$="F" THEN  GO TO 2600
2140 IF x$="C" THEN  GO TO 2700
2150 IF x$="B" THEN  GO TO 2800
2160 IF x$="U" THEN  GO TO 2900
2170 IF x$="S" THEN  GO TO 3000
2180 IF x$="T" THEN  GO TO 3100
2190 IF x$="P" THEN  GO TO 3200
2200 IF x$="K" THEN  GO TO 3300
2210 IF x$="M" THEN  GO TO 3400
2220 IF x$="I" THEN  GO TO 3600
2230 PRINT AT 19,0;"Ti trovi in una stanza vu
     ota";'TAB 31;" ";TAB 31;" "
2240 RETURN
```

```
2300 PRINT AT 19,0;"C'e' una sfera";TAB 31;"
     ";TAB 31;" "
2301 PRINT AT 5,18;"Quale comando?";
2302 LET sfera=2
2305 GO TO 848
2310 PAUSE 0
2315 LET z$=INKEY$
2330 PRINT z$
2340 IF z$="g" THEN  GO TO 2355
2350 GO TO 865
2355 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
2360 PRINT AT 19,0;"Vedi"
2370 LET rnad=INT (RND*5+1)
2380 IF rnad=1 THEN  PRINT "te stesso in un d
     annato guaio   "
2390 IF rnad=2 THEN  PRINT "la sfera magica i
     n posizione ";INT (RND*8)+1;",";INT (
     RND*8)+1;" livello ";INT (RND*8)+1
2400 IF rnad=3 THEN  PRINT "la sfera magica i
     n posizione ";or;",";of;" livello ";zot
2410 IF rnad=4 THEN  PRINT "te stesso diventa
     re una sfera   "
2420 IF rnad=5 THEN  PRINT "una sfera rotta
                    "
2430 LET d=d-1
2480 IF armatura<45 THEN  LET d=d-INT (RND*2)
2482 GO TO 800
2500 PRINT AT 19,0;"Trovi dell'oro
          ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
2501 LET oro=INT (RND*300)+1
2510 LET gp=gp+oro
2520 PRINT AT 20,0;"trovi ";oro;" monete d'or
     o  "
2530 LET a$(x,y,1)="."
2540 GO TO 800
2600 PRINT AT 19,0;"Trovi delle torce
          ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
2601 LET torce=INT (RND*7)+1
2604 PAUSE 100
2606 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
```

```
2610 LET f=f+torce
2620 PRINT AT 19,0;"Trovi ";torce;" torce"
2630 PRINT "ora possiedi ";f;" torce   "
2635 LET a$(x,y,1)="."
2640 GO TO 800
2660 GO TO 2770
2700 PRINT AT 19,0;"Vedi uno scrigno
            ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
2702 LET scrigno=1
2703 GO TO 848
2705 PAUSE 0
2707 LET z$=INKEY$
2708 IF z$<>"v" THEN  GO TO 830
2709 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
2710 PRINT AT 19,0;"Apri lo scrigno e"
2712 LET scrigno=0
2714 LET a$(x,y,1)="."
2715 GO TO 2710+INT (RND*5+1)*10
2720 PRINT "esplode"
2721 FOR n=1 TO 10: BEEP 1,n: NEXT n
2722 LET s=s-INT (RND*5)+1
2724 GO TO 800
2730 PRINT AT 20,0;"Trovi ";x;" torce
      "
2731 LET f=f+x
2732 GO TO 800
2740 PRINT "Trovi ";y;" torce          "
2750 PRINT "e trovi ";INT (gp/30);" monete d'
     oro        "
2755 GO TO 800
2760 PRINT "Gas.............esci barcollando"

2762 LET d=d-INT (RND*3)+1
2764 GO TO 800
2800 PRINT AT 19,0;"Trovi un libro
            ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
2805 LET libro=1
2807 GO TO 848
2810 PAUSE 0
2812 LET z$=INKEY$
2815 IF z$<>"v" THEN  GO TO 830
```

```
2817 PRINT AT 20,0;"Apri il libro:
          "
2818 LET a$(x,y,1)="."
2819 LET libro=0
2820 LET que=INT (RND*3)+1
2830 IF que=1 THEN  GO TO 2850
2833 IF que=2 THEN  LET gp=gp+600
2835 IF que=2 THEN  PRINT "Trovi 600 monete d
     'oro           "
2837 IF que=3 THEN  PRINT "Una pozione rinfor
     zante          "
2838 IF que=3 THEN  LET s=s+INT (RND*5)+1
2845 GO TO 800
2850 LET buq=INT (RND*2)+1
2860 IF buq=1 THEN  GO TO 2890
2870 PRINT "Il libro ti si attacca alle mani"

2871 IF e(3)=3 THEN  GO TO 2875
2872 LET armatura=0
2875 GO TO 800
2880 IF e(4)=4 THEN  GO TO 2895
2885 BEEP 2,18
2890 PRINT "FLASH...gli occhi ti bruciano   "

2891 LET f=0
2892 LET i=i-INT (RND*5)+1
2895 GO TO 800
2900 PRINT AT 19,0;"Trovi una scala che sale
          ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
2901 PRINT AT 5,18;"Quale comando?";
2902 LET scale=1
2903 GO TO 848
2905 PAUSE 0
2910 LET z$=INKEY$
2920 PRINT z$
2930 IF z$<>"u" THEN  GO TO 848
2932 LET scale=0
2935 IF l=1 THEN  GO TO 2970
2937 LET l=l-1
2940 GO TO 720
2970 LET l=8
2980 GO TO 720
```

```
3000 PRINT AT 19,0;"C'e' un tombino
              ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
3001 PAUSE 200
3002 IF l=8 THEN  GO TO 3050
3003 FOR n=16 TO 1: BEEP .5,n: PAUSE 5:
      NEXT n
3010 LET l=l+1
3020 GO TO 720
3030 LET l=1
3040 GO TO 750
3050 LET l=1
3055 GO TO 720
3100 FOR t=1 TO 10
3105 IF e(t)=0 THEN  GO TO 3120
3110 NEXT t
3120 LET e(t)=t
3122 FOR n=0 TO 7: BORDER n: NEXT n
3123 BORDER 6
3124 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
3125 PRINT AT 19,0;"C'e' un tesoro:"
3130 PRINT "e' un";t$(t)
3140 PRINT "bravo!"
3145 LET a$(x,y,l)="."
3150 GO TO 800
3200 PRINT AT 19,0;"C'e' una fonte
              ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
3201 PAUSE 0
3202 LET fonte=1
3203 GO TO 848
3205 LET z$=INKEY$
3210 IF z$<>"b" THEN  GO TO 800
3230 GO TO INT (RND*5)*10+3230
3235 LET d=d+INT (RND*5)+1
3237 GO TO 800
3240 PRINT AT 20,0;"Sei diventato piu' intell
     igente ";TAB 31;" "
3245 LET i=i+INT (RND*5)+1
3247 GO TO 800
3250 PRINT AT 20,0;"AAGGH!! L'acqua era avvel
     enata! ";TAB 31;" "
3255 LET s=s-INT (RND*10)+1
```

```
3257 GO TO 800
3260 PRINT AT 20,0;"AAGGH!! Hai ingoiato un v
     erme!  ";TAB 31;" "
3265 LET d=d-INT (RND*10)+1
3267 GO TO 800
3299 GO TO 3230
3300 PRINT AT 19,0;"Sei in un vortice
           ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
3302 PAUSE 150
3310 LET x=INT (RND*8)+1
3320 LET y=INT (RND*8)+1
3330 LET l=INT (RND*8)+1
3332 LET ax=x*2
3334 LET ay=y*2
3340 GO TO 720
3400 LET m=INT (RND*6)+1
3410 PRINT AT 19,0;"Vedi un ";m$(m);TAB 31;"
     ";TAB 31;" "
3415 PAUSE 250
3430 LET mod=(m*5)+1
3440 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
3441 PRINT AT 19,0;"puoi attaccarlo o ritirar
     ti"
3450 INPUT v$
3460 IF v$="a" THEN  GO TO 3500
3465 IF v$<>"r" THEN  GO TO 3430
3470 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
3471 PRINT AT 19,0;"Ti sei ritirato, ma:"
3472 IF d>mod-1 THEN  PRINT "esso attacca ma
     sbaglia"
3474 IF d<mod-1 THEN  PRINT "OUCH! Ti ha colp
     ito!"
3475 IF d<mod-1 THEN  LET d=d-INT (RND*3)
3480 IF armatura<45 THEN  LET d=d-INT (RND*2)

3481 PAUSE 200
3482 GO TO 800
3500 LET att=INT (RND*6)+1
3505 PRINT AT 19,0;TAB 31;" ";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
```

```
3510 PRINT AT 19,0;"Attacchi e accusi"'att;"
     punti di danni"
3515 PAUSE 150
3520 LET tatt=tatt+att
3525 IF tatt>mod/2 THEN  GO TO 3550
3527 LET art=INT (RND*5)+s
3530 IF art>INT (RND*20)+1 THEN  GO TO 3533
3531 PRINT "Esso ti attacca e ti colpisce   "

3532 GO TO 3534
3533 PRINT "Esso ti attacca e ti manca      "

3534 IF art<INT (RND*20)+1 THEN  LET s=s-
     INT (RND*4)+1
3535 IF art=1 THEN  GO TO 3500
3536 IF art=25 OR art=32 THEN  LET art=1
3537 IF art=1 THEN  GO TO 3532
3540 PAUSE 150
3545 GO TO 3440
3550 PRINT AT 19,0;"
               "
3552 PRINT AT 19,0;"Il mostro e' morto
               ";TAB 31;" ";TAB 31;" "
3555 LET mgps=INT (RND*900)+1
3560 PRINT AT 20,0;"Ti prendi le sue ";mgps;"
      monete"
3565 PAUSE 100
3570 LET gp=gp+mgps
3573 LET tatt=0
3574 LET a$(x,y,1)="."
3575 GO TO 800
3600 PRINT AT 19,0;"C'e' un venditore
               "
3601 PRINT "vuoi commerciare?";TAB 31;" ";
     TAB 31;" "
3602 LET vend=1
3604 GO TO 848
3609 PAUSE 0
3610 LET z$=INKEY$
3620 IF z$="i" THEN  GO TO 848
3628 IF z$<>"c" THEN  GO TO 861
3630 FOR z=1 TO 10
```

```
3640 IF e(z)<>0 THEN  GO TO 3700
3650 NEXT z
3655 CLS
3660 GO TO 3760
3700 CLS
3701 LET tpr=INT (RND*3000)+1
3702 PRINT "Vuoi vendere un";t$(z)'"per ";tpr
     ;" monete d'oro?"
3720 INPUT s$
3730 IF s$="n" THEN  NEXT z
3740 LET gp=gp+tpr
3750 LET e(z)=0
3760 NEXT z
3770 IF gp<1000 THEN  GO TO 720
3775 LET p=INT (RND*3)+1
3780 PRINT "Vuoi comprare una pozione"'"di ";
     p$(p)'"per 1000 monete?"
3790 INPUT q$
3795 IF q$="s" THEN  GO TO 3800
3797 GO TO 3900
3800 IF p=1 THEN  LET i=i+INT (RND*6)+1
3810 IF p=2 THEN  LET s=s+INT (RND*6)+1
3820 IF p=3 THEN  LET d=d+INT (RND*6)+1
3825 LET gp=gp-1000
3830 GO TO 3770
3930 PRINT "Vuoi comprare un'armatura?"
3940 INPUT q$
3950 IF q$="s" THEN  GO TO 460
3960 GO TO 720
4000 CLS
4005 FOR n=1 TO 20: LET ki=INT (RND*16)+1:
      BEEP .5,ki: NEXT n
4010 PRINT "!!!La fortuna ti ha baciato!!!"
4025 PRINT "Hai trovato la magica sfera"
4026 PAUSE 100
4027 CLS
4030 LET a$(or,of,zot)="."
4040 LET e(10)=0
4050 LET ooz=1
4060 GO TO 720
4100 CLS
4110 PRINT "Ne esci con:"
```

```
4115 FOR t=1 TO 10
4120 IF e(t)<>0 THEN  PRINT "un";t$(t)
4130 NEXT t
4140 PRINT gp;" monete d'oro "
4150 PRINT "e ";f;" torce,"
4160 IF ooz=1 THEN  GO TO 4180
4170 PRINT "ma la tua missione e' fallita, "
4175 PRINT "poiche' non hai la magica sfera."
4178 GO SUB 7040
4179 STOP
4180 PRINT "e la tua missione e' riuscita:"
4190 PRINT "hai trovato la magica sfera."
4195 GO SUB 7040
4200 PRINT "Bravo!!"
4210 STOP
5000 CLS
5010 PRINT "Sei morto!!"
5020 PRINT
5030 PRINT "Sei morto con"
5040 GO TO 4115
7000 CLS : PRINT "La tua forza vale ";s:
      PRINT "La tua intelligenza vale ";i:
      PRINT "La tua abilita' vale ";d
7010 PRINT "Hai ";armatura;" punti di armatur
     a"
7020 PRINT "Possiedi ";gp;" monete d'oro,":
      PRINT "e ";f;" torce": GO SUB 7040:
      GO TO 720
7030 FOR t=1 TO 10: IF e(t)<>0 THEN
      PRINT t$(t): NEXT t
7035 IF ooz=1 THEN  PRINT "e la magica sfera"

7040 LET totr=f+s+gp+i+d+(ooz*1000)+armatura+
     1000*(e(1)+e(2)+e(3)+e(4)+e(5)+e(6)+e(7)
     +e(8)+e(9)+e(10))
7050 PRINT "Il tuo punteggio e' ";totr:
      PAUSE 0: RETURN
```

PICCOLA GUIDA ALL'INPUT DEI PROGRAMMI

Per utilizzare i programmi pubblicati in questo libro è sufficiente digitare i relativi listati sulla tastiera del calcolatore.
Abbiamo previsto una semplice decodifica dei tasti da digitare nel modo grafico, per semplificare la comprensione dei listati. Come è noto, lo SPECTRUM è provvisto di 2 serie di tasti grafici una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U).
In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9.
Nei listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una Q seguita dal numero corrispondente al testo che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.
Ad esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.
Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS-SHIFT.
Ad esempio quando si trova la codifica {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS-SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.
Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte e analogamente {4SG1} indica che il tasto grafico 1 e CAPS-SHIFT devono essere battuti 4 volte.
I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.
Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

15 giochi grafici per ZX SPECTRUM

Ognuno dei 15 programmi grafici pubblicati in questo libro per lo ZX Spectrum è autonomo, semplice da inserire e particolarmente sofisticato per un libro di questo livello. I giochi, diversi gli uni dagli altri, sono tutti molto divertenti. L'utilizzatore attento potrà trarre profitto dall'analisi di tali programmi e trovare il giusto spunto per crearne di nuovi.

L'autore

Richard Hurley è stato assistente di astrofisica alla London University, per poi diventare professore di matematica allo Hurstpierpoint College. Attualmente dirige il dinamico Computer Studies Department del college.

Cod. AJSC001

L. 24.000
compresa la cassetta allegata